隔月刊

平成10年6月1日発行（偶数月1回1日発行）第1巻第3号通巻3号

君の知りたい「サクラ大戦2」の秘密が満載！

げーむじん GAME-JIN

6月号 680円



連載

藤島康介のスキスキ！ゲームメカ『電車でGO！』

大特集 サクラ大戦2

キメッ！の快感

〜サクラワールド 快楽的魅力の考察〜

インタビュー

広井王子 藤島康介 横山智佐

げーむじんのココロ 薗部博之/ゲームにNO！ 山田玲司吠える！

http://www.iijnet.or.jp//GAMEJIN/



PlayStation
アナログコントローラ (SCPH-1200) DUAL SHOCK 対応
そこのキミ！ぬわぁんと、スレイヤーズがプレイステーションでブルブルついて、発売されちゃうのだ!!
しかも神坂一監修の完全オリジナルシナリオなのだ!!
スレイヤーズワールドのキャラクターが、今度はプレイステーションで大暴れだ!! デュアルショック対応のうえにミニゲームなんかもふえちゃって、もう、たまりませんなぁ！
プレイステーション用RPG
スレイヤーズ ろいやる
6月25日発売予定!!
予価5800円(税別)
初回特典 リナ&ナーガ・ピンバッジ
ESP
©神坂一・あらいずみるい/角川書店/テレビ東京・SOFTX・丸紅 ©1997,1998 角川書店/ESP
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
※価格はすべて税別です。都合により価格が変更される場合があります。ご了承ください。
角川書店



PlayStation
プレイステーション用RPG
角川書店
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
TEL03(3238)8484
ハイクオリティのムービーでおくる
愛と勇気と感動の正統派巨編RPG!!
初回特典:オリジナルポスター付
ルナ ～シルバースターストーリー～
LUNAR
SILVER STAR STORY
5月28日発売予定!!
2枚組/予価6800円(税別)
©1992 STUDIO ALEX／GAME ARTS ©1996 角川書店／GAME ARTS／JAM
©1998 角川書店／ESP／GAME ARTS キャラクターデザイン／窪岡俊之
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
※価格はすべて税別です。都合により価格が変更される場合があります。ご了承ください。



史上最速
"THE FASTEST GAME ON EARTH"
NINTENDO64
5月29日発売予定
価格 ¥6,800
extreme-G™
エクストリームG
急げ！今ならスノーボードで有名な
キラーループ製のエクストリームG
サングラスがついてくる！
（サングラスは店頭にてなくなり次第終了いたします。）
■音速の壁を超えた、NINTENDO64初のハイスピードバイクレースゲーム登場！
■アイテムでライバルを蹴散らしながら、一回転(ループ)や直滑降(フリーフォール)のコーナーを駆け抜けろ！
■4人同時対戦、振動パックで熱くなれ！

隔月刊 げーむじん GAME-JIN

CONTENTS 6月号

1998.6.1◆No.3



原画／戸部敦夫
仕上げ／プロダクションIG
COVER DESIGN／沢田昭彦（TERRACE,Inc.）

大特集

サクラ大戦2
キメッ!の快感
～サクラワールド 快楽的魅力の考察～
インタビュー 広井王子 藤島康介 横山智佐 …… 6

特集

熱いゼッ!大型体感ゲーム
人気アーケードゲームを攻略せよ！ …… 71

連載

藤島康介のスキスキ！ゲームメカ
TAKE3 電車でGO! …… 67

げーむじんのココロ 薗部博之 …… 128

ゲームにNO!山田玲司吠える! …… 94

読参企画／連載／コラム／マンガ／INFORMATION／プレゼント

まったり劇場 …… 51
ガンダム20周年記念企画　ガンダム鬼 …… 78
ドキドキシチュエーション　無人島物語R …… 80
近藤敏信の　のほほんゲーム制作日誌 …… 47
アリtoキリギリスの げーむ じんじんじん番外編　頼む!メーカーさん …… 48
桑島法子インタビュー …… 49
OMOCHAX a GO!GO! …… 50
moments　PICTURE OF WONDER …… 76
ゴジラNOW …… 87
日本ガチャガチャ紀行 …… 87
K&O BROS.編 ゲーム 快楽のツボ：3Dアクションゲーム …… 90
ボンジョルノ～Mr.メーカー：イタチョコシステム …… 93
やまざき拓ぷれぜんつ おおきいおともだちのポケモンきょうしつ …… 126
友沢ミミヨ「あしたのおジョーちゃん」 …… 60
寺門亮子「Gな感じ」 …… 63
雑君保プ　根腐&ハーポのツボゲーグルメツアー …… 88
日野まるこの　てくてく珍道中：東京ジョイポリス …… 96
げーむじんレビュー …… 83
スキモノルウム …… 144
げーむじん読者プレゼント …… 99
ニンテンドウパワー 書き換え道場 …… 124

情報

NEW GAME BOMB!!
こだわりまくり新作紹介 …… 100

やりこみGAME!!
ここんとこすげーいい感じ！ …… 132
ひどいよ！キムラくん …… 145

GAME INDEX

NEW GAME BOMB!!
◆F-ZERO X …… 117
◆クッキングファイター好 …… 112
◆クロス探偵物語 …… 121
◆ケリオトッセ！ …… 122
◆Zill O'll …… 120
◆スーパーリアル麻雀　P7 …… 108
◆STOLEN SONG …… 110
◆3D格闘ツクール …… 115
◆ゼルダの伝説　時のオカリナ …… 122
◆ダイナマイトボクシング …… 106
◆チョロQマリン　Qボート …… 113
◆ドラゴンクエストモンスターズ …… 121
◆YAKATA NIGHTMARE PROJECT …… 114
◆PARANOIA SCAPE …… 119
◆ハローキティの Cube de Cute …… 118
◆ピキーニャ! EX …… 118
◆Puchi Carat …… 120
◆b.l.u.e. legend of water …… 111
◆ボールディランド …… 119
◆ポケットファイター …… 104
◆メタルギアソリッド …… 100
◆メルティランサー　Re-inforce …… 116

やりこみGAME!
◆可変走攻ガンバイク …… 140
◆鉄拳3 …… 136
◆パラサイト・イヴ …… 132

任天堂パワー書き換え道場
◆スーパーファミコンウォーズ …… 124
◆ファミコン探偵倶楽部PART II うしろに立つ少女 …… 125

ひどいよ！キムラくん
◆ZERO PILOT …… 145
◆カプコンジェネレーション～第1集 撃墜王の時代～ …… 145
◆ゲームで青春 …… 145
◆エクストリームG …… 145
◆MTB DIRT CROSS(エムティービー ダート クロス) …… 145
◆アドヴァンストV.G.2 …… 145
◆ハメるとモンスター クローバーランド風雲録 …… 145

＊特に表記のない価格の場合はすべて税別のものです。



サクラ大戦2

Sakura Wars

TM

～君、死にたもうことなかれ～

前作、『サクラ大戦』は、発売直後から大きな反響を呼び
約70万本を売り上げた。その世界は、単なる「ゲーム」というくくりにとらわれず
OVA、ミュージカル、多様なグッズ展開と多岐にわたっている。
そして4月4日、待望の『サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～』が
発売。すでに何回もクリアしているユーザーも多いことだろう。
アニメ的な演出、泣かせるシナリオ、LIPS…すべてにおいて前作を確実に踏襲し、
なおかつ進化させている。太正という時代を背景として
絶妙のバランスでゲームが成立しているのだ。
では、ゲームの快楽が凝縮されつくされているこのゲームのキモとなる魅力は何か、
と考えたとき、「キメッ！」が重要なファクターなのでは？　と思いあたる。
お約束の安心感、それがあるが故に、制作者が提示した
『サクラ大戦』という“夢”の世界に安心して身を委ねられるのではないか？
また、様々な要素を引き締める役割を持っているのかもしれない。
編集部では「キメッ！」の魅力を知ることが、『サクラ大戦』の
魅力を解明する手がかりになるのではないかと考えた。

キメッ！の快感

～サクラワールド 快楽的魅力の考察～

RED COMPANY SIDE CREATOR INTERVIEW

『サクラ大戦』シリーズ総合プロデューサー

広井王子 キメッ！演出のこだわり

『サクラ大戦』を語るうえで忘れてはならないのが、「太正」という架空の世界観と計算されつくした演出。その両面を作りだしたレッドカンパニー代表・広井王子氏に、そのこだわりと演出への想いをお聞きした。



『サクラ大戦』中の「キメッ!」ポーズは日本の様式美を表現したもの

光武の動きに見る「キメッ！」の様式美

――『サクラ大戦』のゲーム中には、戦闘の終了後や「光武」の動作などにキメポーズが多用されていますよね。これがゲームを引き立たせ、そしてプレイヤーの気持ちを高揚させる要因ではないかと思うのですが。これは意図されて制作されたのでしょうか。

広井　それは意識してますよ。最初に日本のものを作ろうと考えたとき、日本のものは様式美が大切で、伝統的に、どこかで形を作るというのが大切ですから。

――伝統的な形というと？

広井　例えば悪に立ち向かうときの、自分の心の表現とか、決意であったりとか。そういうものを1つにまとめて、「バッ」と決めちゃうという。僕が子供の頃よく見た大映の時代劇でも、かならず綺麗に形を作るわけですよ。それでキャラクターが表現できるわけですよね。必殺技の円月殺法にしても、かならず刀をパチンと返して形から入る。

――それは、絶対外せない様式美みたいなものと言えますよね。

広井　そうです。あと歌舞伎をやるときなどは、これからいいセリフを言うぞとミエを切る。バンバンッとミエを切りながら、「さあこれからいいセリフを言うよ」と合図をする。それまでは弁当を食っててていいから、ここだけは見なさいよと。

――光武がポーズを取るときも、止まって見えるのはそんな理由で？

広井　歌舞伎もパンと決めて終わりますよね。さあ、終わりですよ拍手をどうぞとね。

――ゲーム中で1話が終わるごとに見られるキメポーズには、そんな意図があるわけですか。

広井　そうです。

アニメの技法であるもう1つの「キメッ！」

――各話の終了後に、次回の予告アニメが入るのもいい感じですね。

広井　あれはアニメの様式です(笑)。アニメのゲーム化ってよくあるんですけど、作品のタイトルだけ借りて作られたものが実に多いんですよね。僕はあまり好きじゃないので、そのものの構造をゲーム化できないかと考えました。スポンサーが付いてというところも含めてね。アニメのスポンサーはオモチャを売りたいから、少なくとも放映半年後には登場ロボットを改良して出すでしょ。それじゃあこっちでもやりましょうと(笑)。

――それで前作で「光武」が新しくなったわけですね(笑)。

広井　同じことをやっているわけですよ。そこまでやったので、僕はアニメのゲーム化だと思っています。『サクラ大戦』では、アニメの仕組みそのものをゲーム化してしまおうと試みたんです(笑)。

――なるほど(笑)。

広井　だから開発の最初のときに、開発スタッフのみなさんに説明しました。「これ壊すの？」と聞かれて、だからスポンサーが付いてると(笑)。どうしてもバージョンアップするのが日本のアニメだよと言ってね。

――「光武」のバージョンアップの他にはアニメの要素は…？

広井　戦隊モノを見ていると、敵はヒーローが来るまで動かない。敵は「来い！」って待っているんだから、『サクラ大戦』の戦闘も敵が動いちゃダメとか(笑)。「でも、動かないと簡単ですよ」と言われても、だからいいんだよ、ヒーローは絶対に負けちゃいけないと言って。

――まあそれで楽しくなればいいわけですからね。

広井　そのために開発スタッフに言ったのは、「じゃあ簡単だけどハラハラドキドキするものを作ろうよ」ということ。それが演出だろうと。負けないようにするにはどうすればいいかを考えて、じゃあ「かばう」の要素を盛り込もうと(笑)。そうだ、男は女の子をかばうものだ。で、大神だけに付けてもらった(笑)。

――ノリで決まった感じですか。

広井　そういう、スタッフの知恵の集合体ですよ。僕はやりたいことを言って、それをスタッフがどう表現するか考えてくれます。

――小説版『サクラ大戦』の中に、広井さんが見つけた「太正」という本がゲーム構想のきっかけになったと書かれていますが、これは架空の話ですよね？　なぜそんな設定を？

広井　明治から覗いた近未来小説を作りたいという構想が別にあって。

――明治の人から見た大正時代の世界観とは…？



広井王子プロフィール

㈱レッドカンパニー代表。ゲームの企画から漫画原作、TVアニメの企画など幅広いメディアで活躍中。『天外魔境』で日本初のCD-ROM専用・本格的RPGを発表。その経験を『サクラ大戦』でも発揮している。



⬆戦闘後の決めのポーズは、戦闘=舞台を終えたあとに欠かせないお約束の様式美なのだ

広井　明治時代は完全な男社会で、しかしそれが進化すると女がもっと強くなるんじゃないかなという思いがあって。で、「太正」の作者である鈴野十郎というのがお姉さん子で、いつかお姉さん達が時代の最先端を行く時代が来るのではと。また幕末から明治にかけてあった、富国強兵という考えはいつか崩れ去るという考えを持っていた。それをふまえて、非常にユートピア的な発想をこの人は考えたんじゃないかな。それなら大正60年でも70年でもいいわけだし、昭和なんてやらなくてすむ。第二次世界大戦の悲惨さを、『サクラ大戦』の中で描かなくてすみますから。

――それはまさに『サクラ大戦』の世界観そのものですね。

広井　これを構想した時点で、僕の役目はもう終わったのではと思ってますけど（笑）。

――そういうパラレルワールド的な世界観は前々から考えられていたのでしょうか。

広井　うん。日本のものを作ろうとすると、どうしても日本の成り立ちなどを考えなきゃならないからね。『天外魔境』でもそのへんを一生懸命勉強して。

――広井さんの作品には、日本を題材にしたものが多いですよね。

広井　多いね。自分の中で物を作るとき、そこからしかゲームが通じて来ないんだよね。西洋モノをやろうとしても、西洋で生活したことないから。そういうのもやってみたいと思うけど。

ハードの向上があってやっと念願がかなった

――最近は『サクラ大戦』の舞台やミュージカルでお忙しいそうですが。『2』を制作するにあたって、舞台が参考になった点はありましたか。

広井　生身の女の子達と話しているコミュニケーションじゃないですか。「LIPS」というのは、どうすればリアルタイムな会話をゲーム化できるかという考えで生まれて。ボタンやタイミングとかでね。舞台で様々な女の子と、たくさんのことをやっている中で次のゲームに向かわせられたらいいなと思ってたんです。

――それで『2』になって、さらに「LIPS」の奥が深くなったというわけですね。ちなみにゲーム中でも舞台を演じるシーンがありますが。実際の舞台と表現方法に違いなどはありますか？

広井　ゲームは二次元の世界だから、肉体が踊る快感ってのは絶対できない。だからそれは舞台でやる。でも舞台では、爆発シーンとかは無理。それをゲームやアニメでやる。それぞれの特性を活かすだけですね。



⬆実際の大正時代の風俗に広井氏の「憧れ」をチョイス。これがリアルな世界観を生み出す

――広井さんはつねづね舞台的なことをゲーム化したいと、各方面で話されていましたが。『サクラ大戦』でそれが活かされるようになったのは、ハードの技術向上が要因の１つですか？

広井　そうそう。マシンのスペックも上がってきて。ファミコンの時代にやりたくてもできないっての（笑）。

――ハードの進化にともなって、クリエイターの向上心もあおられるんでしょうね。

広井　それがゲームのすごいところ。その中でPCエンジンの頃から10年、CD-ROMをやってこれたのは僕の武器になってて。たくさん作ったものね、CDのゲームばっかり（笑）。

――レッドカンパニー設立時からCD-ROMゲームに力を入れられていたのは、技術的な可能性を考慮してだったのでしょうか。

広井　いや、他のハードの話が来なかっただけ（笑）。そういう意味ではすごく幸せで、当時は失敗もできた。昔はハードの台数もそうないから、

広井王子作品の中に垣間見られる『サクラ大戦』の要素

広井王子氏が手がけられたゲーム作品は、おおむね右の通り。そのなかでも代表作となるのが『天外魔境』シリーズだ。興味深いのは世界観とストーリー。日本の時代劇モノに架空の世界観をドッキング。特異な能力を持つ主人公達が、悪の組織と戦うという内容は、『サクラ大戦』の世界観と通じるものが実に多い。

『天外魔境』シリーズがあったからこそ『サクラ大戦』が生まれたのかもしれない。

●この作品に注目!!

天外魔境II 卍MARU


⬆「根の一族」という悪の組織と戦う大河ドラマふうのRPG。根の一族の組織、登場演出が黒の巣会、黒鬼会と通じるものが多い

天外魔境 風雲カブキ伝


⬆『天外魔境Ⅱ』のメインキャラ・カブキが主役のRPG。各所のボスが歌うのが特徴で、舞台好きの広井氏らしい作品だ

広井王子ゲーム作品代表作

●総監督・総指揮

『天外魔境ZIRIA』／PCエンジンCD-ROM^2（ハドソン）
『天外魔境Ⅱ卍MARU』／PCエンジンスーパーCD-ROM^2（ハドソン）
『天外魔境　風雲カブキ伝』／PCエンジンスーパーCD-ROM^2（ハドソン）
『天外魔境　カブキ一刀涼談』／PCエンジンスーパーCD-ROM^2（ハドソン）
『天外魔境　電脳操縦格闘伝』／PCエンジンFX（ハドソン）
『天外魔境　真伝』／ネオジオ・ネオジオCD（ハドソン）
『天外魔境　ZERO』／スーパーファミコン（ハドソン）
『天外魔境　第四の黙示録』／セガサターン（ハドソン）
『空想科学世界ガリバーボーイ』／PCエンジンスーパーCD-ROM^2（ハドソン）
『空想科学世界ガリバーボーイ』／セガサターン（ハドソン）

●総合プロデュース作品

『サクラ大戦』／セガサターン（セガ）
『サクラ大戦2　～君、死にたもうことなかれ～』／セガサターン（セガ）
『アルカナ・ストライクス』／セガサターン（タカラ）
『みつめてナイト』／プレイステーション（コナミ）

●原案・設定

『火星物語』／プレイステーション（アスキー）　＊98年内発売予定

●総監督

『火魅子伝（renge）恋解』／プレイステーション（博報堂）　＊98年内発売予定

開発者が世界観を理解しているから『サクラ大戦』はおもしろくなる!!

失敗しても「ゴメン！ 次でね！」で済んだから（笑）。新しいものは失敗がつきものじゃないですか。しかし今はもう絶対失敗はさせてくれない。

――確かに現在では難しいですね。

広井 ミュージカルのネタなんて、『天外魔境Ⅱ』のときから考えてて。キャラが歌っちゃったりしてさ（笑）。

――それで『カブキ伝』を作られたわけですね（笑）。

広井 そうそう。でもボスキャラが出たとき歌うのって、やかましいんだよね。ここに入れるのは失敗したかもねって（笑）。

セガの開発者との絶妙な連携プレイ

――『サクラ大戦』も含めて、今後についてはどのようなお考えを…？ サターンはニューハードの噂も出ていますけど。

広井 やらせてもらえる間は、まだまだゲームはやってみたいよね。

――『サクラ大戦２』に関しては、セガの開発スタッフの皆さんもがんばられたみたいですね。

広井 みんなに迷惑かけました。でもセガのクリエイターは優秀です。あんな無理な話を短期間で聞いてくれるんだもの。「俺は言ったからね！」とブツクサ言うと、あとで見ると結構その要素が入っているんだよね（笑）。

――セガの開発スタッフの方とは舞台の話などはされるのですか？

広井 舞台の話は、こういうことをやるとかみんなに話してて。だから「こんなことをやるから」と乙女学園ネタを入れてもらったりしました。

――「光武」のキメポーズをはじめ、『２』になっていろんな要素が増えていますよね。

広井 前作はできなかったんだよ。いろいろ事情があって（笑）。今回はキメポーズをやる、などと最初から決まってたから。システム面は最初にやると決めておかないと、あとで入れるなんて無理だから。

――『２』は当初の予定通りに発売されたわけですが、前作での経験はもちろん、ある程度最初にやることを決めていたからと。

広井 今回は僕とセガのスタッフが、ツリー状に繋がってやったからね。「ここはこう」と最初に台本がすべてできていて。だから担当以外の部分はみんなわかんないんです。そしてあるときバシッと組み上げたとき、やっと全体像がわかったと。

――それでバランスが取れているわけですからスゴいですね。

広井 チームワークがいいからね。全員『サクラ大戦』を理解していて、舞台なんかも全員で見にいくぐらいだから。

広井王子が語る映画の演出と想い

――先程の話では、舞台とゲームにはそれぞれできない要素があるということでしたが。では映画というジャンルはどうですか？ 舞台での人の動きと、ゲームでのアクションのどちらも可能だと思いますが。

広井 映画というのはカットワークの魔術なんですよ。ゲームというのはカットワークができなくて、プレイヤーがつむぐわけです。でも映画だけは、全部監督が自由に考えられる。役者がなんと言おうと監督のものだから。映画ぐらいカットワークが自在に使える媒体はなくて、ゲームも舞台も時間経過の表現が難しいわけ。インサートカットを入れようとしても、入れようがない。映画というのは、いろんな要素をブチ込んでズラッと並べられるわけ。ほとんどの観客が２時間最後まで観てくれるのも特異な世界ですよね。

――すると映画には興味があると？

広井 映画はもう、高校生の頃から８ミリやってるから好き。でも映画は好きすぎて、逆に思考がいかないわけ。観ている方が楽しいし、苦労がわかっているから。映画やったら、きっと撮影現場に入り浸りになって自分でやり始めるでしょう。

――それではゲームが作れなくなってしまいますね（笑）。

広井 いや、ゲームから足を洗ってしまう。多分映画の制作中はゲームはやんないと思います。

――ゲーム業界関係者としては、では映画はやめて欲しいですね（笑）。『サクラ大戦』に限らず、広井さんが世界観を作った映画を観てみたいという気はしますが。

広井 だから誰かが映画をやってくださるという形が、僕としては一番うれしいですね。映画は僕自身は、いいかなとは思ってるんですけど。一緒に映画をやってくれるパートナーさんを、演劇などをやりながら見つけられればいいですね。



⬆各方面の優秀なクリエイターたちが、楽しんで作ったからこそここまでおもしろくなった



野村佑香ちゃんが登場!!

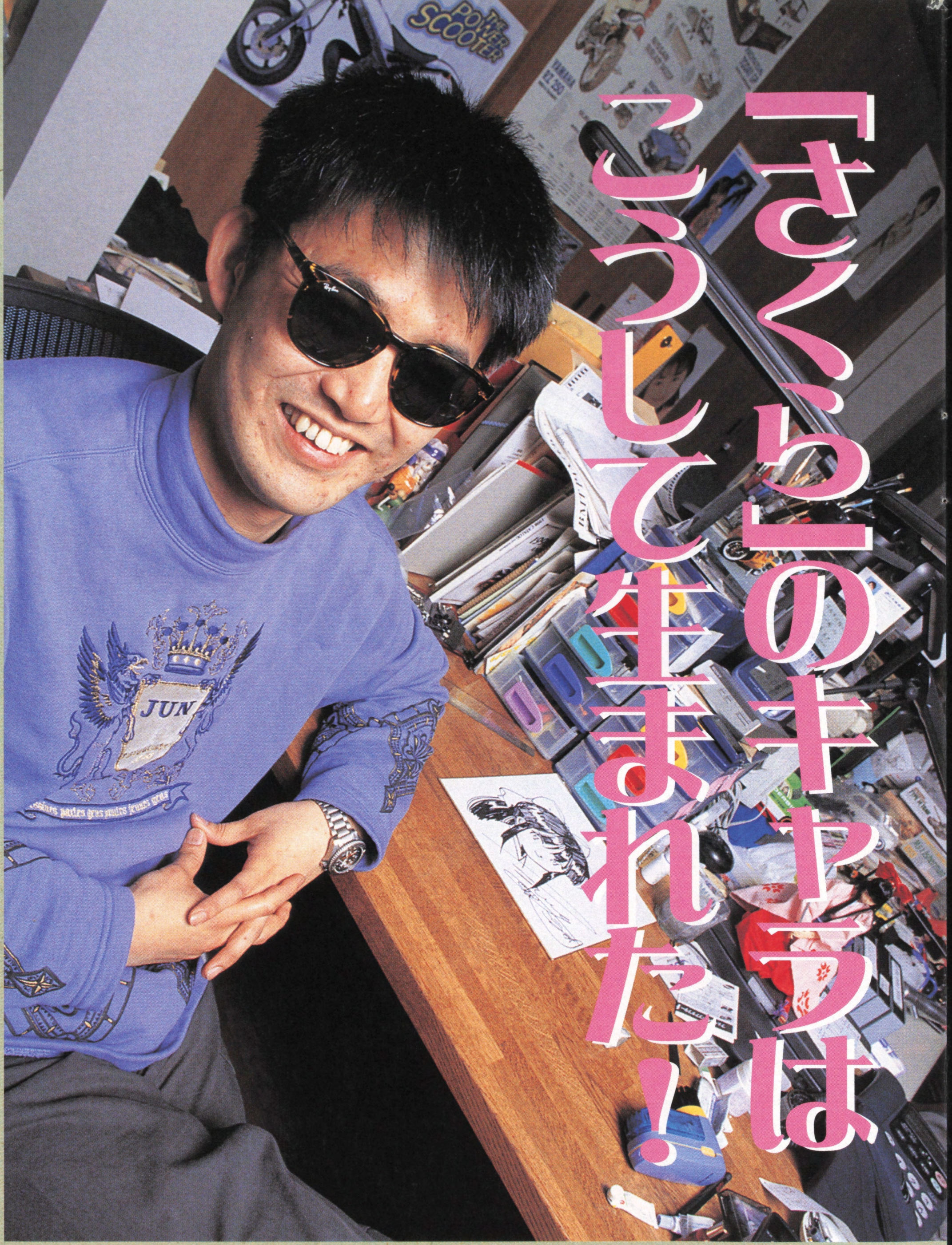
『サクラ大戦２』のプレイ中に、ゲームがある程度進むと、野々村つぼみという女の子が登場する。この娘はミュージカル版『サクラ大戦』の登場キャラで、現在人気上昇中の野村佑香ちゃんが担当しているのだ。ゲーム中では、もちろん本人が声を担当。広井氏の熱い希望で登場が実現したのだ。



⬆高村椿が留守の間だけ代役を担当するつぼみちゃん。頭の飾りがワンポイント

取材・文／藤田よしのり　撮影／畠山誠一

「さくら」のキャラはこうして生まれた!



CHARACTOR DESIGNER INTERVIEW

帝撃メンバーの生みの親が語る

藤島康介

『サクラ大戦』シリーズキャラクターデザイナー



『サクラ大戦』の魅力的なキャラクターを生み出したのは、本誌「スキスキ！ ゲームメカ」でもお馴染みの藤島康介先生だ。1ユーザーとしても『サクラ大戦』が大好きだという先生から、キャラの誕生秘話などが明らかに！　ファン必見。

イラスト／藤島康介

大正の「大」の字に点が付いてるぐらいなんで、時代は気にせず好きにやれと言われました。

――まず『サクラ大戦』のキャラを描くことになったいきさつを教えてください。

藤島 まずゲームの企画があるんでやってくれますか、と明貴美加さん（ハドソンの『銀河お嬢様伝説ユナ』のキャラクターデザイン等で有名）から連絡があって。そのあとに広井王子さんと直接話をして、（95年の）年末まで時間をあげますから１体でもなんとかしてくださいと言われて。それじゃあと思っているうちに年末になり…（笑）。

――一番最初に話があったのは、いつ頃なんですか？

藤島 夏か秋だったと思うんですが。でも忙しくてズルズル年末まで来て、「そろそろ年末だよなあ」と思って。

――催促の電話などはなかったんですか（笑）。

藤島 ないんですよ（笑）。あんまりなくて、いいのかなあと思っているうちに12月31日になっちゃってて。広井さんなんか、かなり気を揉んでいたらしいですけどね。そんな気も知らずに私は、12月31日はまだ年末だと開き直って。

――でも締め切りは守ったんですよね…（笑）。

藤島 守りました（笑）。

袴に靴は譲れなかったその理由とは…？

――最初に話が来たとき、キャラ設定などは既にできあがっていたのでしょうか。

藤島 ええ、ある程度はいただいてましたけど。

――では「太正浪漫」という設定は把握できたわけですよね。初めて設定を見たときどう思われましたか。

藤島 なんでもありの世界だから、楽かなと（笑）。

――絵を描く立場からは、なんでもありの世界というのは自由にできておもしろいのでは？

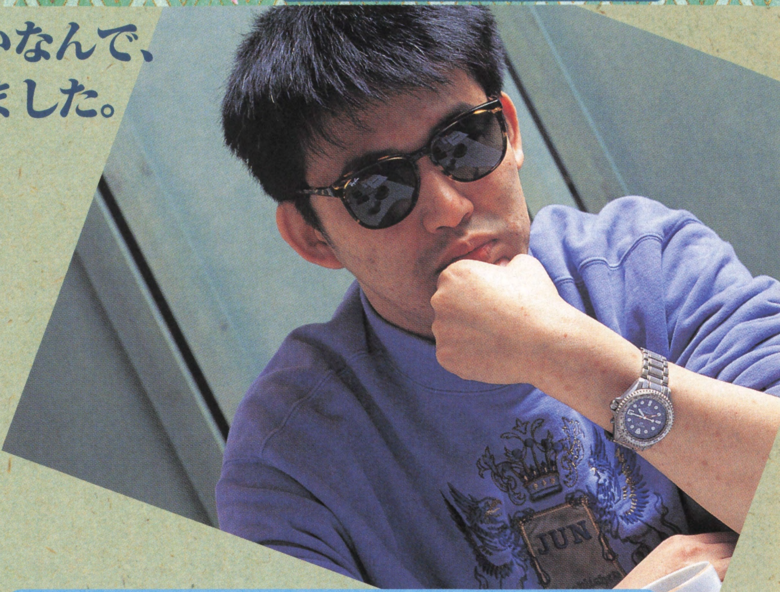
藤島 そうですね。でもファスナーを使わないようにはしたんですよ。

――なるほど、当時はまだそんなものはありませんからね（笑）。先生のマンガには、着物や忍者など時代劇的なものがよく登場しますよね。『サクラ大戦』のような時代背景のキャラは、描いてて楽しかったのではありませんか？

藤島 大正の「大」に点が付いているぐらいなんで、好きにやっていいと言われたので（笑）。まあほどほどに。

――その中で「これだけは譲れなかった」といった点は、何かありましたか？

藤島 袴に靴だけは譲れなかったな。『はいからさんが通る』（大正時代が舞台の人気マンガ。主人公の女の子はいからさんが活躍する物語）が袴と靴だったから、これだけは絶対に外せない！　まああれは、袴にブーツだったけどね（笑）。



藤島康介プロフィール

メカとゲームと動物が大好きな大人気漫画家。詳しいプロフィールは、「スキスキ！　ゲームメカ」ページを参照のこと。ちなみに『サクラ大戦』で一番好きなキャラクターは紅蘭で、嫌いなのは天海だとか。

『２』になって花組に変化はあったのか？

――『２』では花組のメンバー達は、心身ともに成長しているわけですが。新たに作画されるとき注意された点はありましたか？

藤島 いや、別に成長はあまりさせてなかったりして（笑）。

――そうなんですか（笑）。

藤島 アイリスだけ、若干、等身が上がっているんですけど。少し背が伸びているんじゃないかな。

――他の女の子は、髪が伸びたりとかしていないんですか？

藤島 変わってないです。そうするとイメージが変わっちゃいますから。

――レッドカンパニー（以下レッド）の方からは、作画上で成長させて欲しいと要望はなかったわけですか？

藤島 服は変えて、季節感を出しましょうといった要望があったぐらい。夏と冬の２シーズン分をバリエーションとして。

――確かに『２』では季節感がより強調されていますから、最低でも夏服と冬服は欲しいですからね。

藤島 紅蘭は寒そうだし、マリアは暑そうじゃないかと。真夏にコートではいくらロシア人でもね（笑）。



⬅成長期にあるアイリスだけは、前作より等身が上がっているとか。9センチ伸びたと本人も言うけど、言動はまだまだ未熟な様子？

藤島先生の「大正」のイメージは『はいからさんが通る』



インタビュー中にもあるように、藤島先生が『サクラ大戦』のキャラクターを描くとき最初に思いついたのが『はいからさんが通る』だったとか。「好きといえば好きだったのかもしれないけど、大正のイメージで最初に思い浮かんだのが『はいからさん』だった気がするので（笑）。大正というとどうしてもそこにいってしまう」（藤島）



『サクラ大戦』に限らず、発案時にキャラをこねくり回すときはその案を捨てますね

藤島先生が明かす新キャラの作り方

――新キャラのレニと織姫の2人は、どのようにして考えられたのでしょうか。レッドからの要望などは？

藤島　大雑把なキャラの設定が来ただけで、あとは好き勝手作りました。

――大雑把といいますと？

藤島　例えば織姫だと、肌が褐色だとか。性格も元貴族だとか高飛車な奴だとかいうのは、ある程度は来ていましたが。

――量的には…？

藤島　紙1枚で箇条書きで5～6行ぐらい。

――そんなに少ないんですか…！　そんな状況で描いたキャラをレッドサイドに見せたとき、「違う」なんて言われたりしませんでしたか。

藤島　それはほとんどないですね。

――まあそれだけキャラクターに関しては、藤島先生に一任しているというわけですね。逆に藤島先生が要望することはないんですか？

藤島　軍服とかどうしても集められないようなものは、用意してもらいますが。あと着物とか袴の着方とか。

――レニと織姫の設定資料が来たときは、パッと完成したわけですか。

藤島　だいたいは。と、いうかすぐできないのはまずダメなんで。

――すぐできないようなキャラは、時間をかけてもダメだと。

藤島　まあ描いててもおもしろくないし、全然ノリがよくならないし。

――ではパッと思いついたものを1度描いてみて、そのあと紙の上で動かしてみる感じで。

藤島　そうですね。まず正面顔とかが浮かんだらそれを描いて。いつまでもこねくり回しているのは、絶対よくはならない。こねくり回し始めたら、それは捨てちゃう。

――そういう判断は、すぐされるわけですか？

藤島　いや、結構ねばりますけどね（笑）。やっぱりある程度はねばったあとじゃないと、突き抜けないから。『サクラ大戦』に限らず、キャラをこねくり回したときは全部捨てますね。

紅蘭のドレスの裏に虎の刺しゅうが…！

――『サクラ大戦』のキャラを考えられたとき、すぐに思い浮かんだ、また苦労されたキャラは誰ですか？

藤島　ねばったのは、カンナぐらいかな。あと新キャラの加山。なぜかと言いますと、加山雄三にしていいのか小林旭にしていいのかがわからなかったから（笑）。

――すぐ思い浮かんだキャラは？

藤島　ほぼ全部。そんなに困ってはいないですね。

――藤島先生は紅蘭が大好きだと聞いていますが。

藤島　ああ、もう（笑）。

――好きだからこそ、悩んだりはしませんでしたか？

藤島　紅蘭は三つ編みって設定資料に書いてあったし。眼鏡でソバカスで垂れ目っていろいろ書いてあって。なんだできてるじゃんと、その通りに描いたらそうなってしまったと。

――チャイナドレスという服装も、設定で指定されていたんですか？

藤島　ありました。赤という色は、あとで決めたけど。

――すると各キャラの服装も指定は結構あったわけですか。

藤島　服装は細かかった。さくらは結構大雑把だった気がするけど。

――チャイナドレスの裏側に虎の刺しゅうを入れたりとか、お遊びはできなかったわけですね。

藤島　虎の刺しゅうはね、実は最初描こうとしたんだけど。ゲームでは到底動かないだろうという理由で、やめました（笑）。

織姫とレニを描いたコンセプトと感想は？

――レニと織姫の2人は、描いたあとの印象はどうでしたか？

藤島　織姫は髪形がヘンで良かったなと。ボリューム感があって、ワケがわからない髪形で。

――髪形もレッドからの指定が？

藤島　いえ、自分でなんとなく。

――最初は、かなりキツい性格が印象的ですよね。

藤島　性格を反映した外見になるようにはしたつもりですが。それより織姫とすみれの性格が、ぶつかっていないかと思うんですが（笑）。

――確かに（笑）。作画上で2人の差別化は考えられたりしましたか？

藤島　まあ織姫は日本人じゃないしいいかという（笑）。

――織姫の髪形が特徴的なのは、差別化を考えてということですか。

藤島　そうですね。髪形がキャラを見分けるとき重要なんで。

――レニはどうですか？　性格がよくわからないキャラは描きにくいと思いますが。

藤島　フラットで冷めた感じで。

――髪の毛が無色っぽいところが性格をよく表していますね。

藤島　あと目つきね。それと笑顔をあまり描かなかったことかな。1個ぐらい描いた気がするけど、それは自分の中でいつかニッコリ笑うときが来るのかなあって思いながらね。

バイクから銃器までここでもメカ好きを発揮

――藤島先生は、最初の『サクラ大戦』のように細かく設定されている作品と、自由に描けるものとキャラデザインはどちらがやりやすいですか？

藤島　大雑把な方がやりやすいんじゃないかな。ただある程度のことは書かれていないと、わかんないですからね。最初の『サクラ大戦』のときは設定で全部書いてありましたよ。例えばすみれは肩をはだけた和服を着ているとかまで。

――『2』のときとはまったく逆というわけですね。では銃やリボンといった、キャラが持つ小道具なんかも決まっていたわけですか？

藤島　それは全然。さくらも別に、ポニーテール姿とは書いてなかったような…。まあどちらにしても、『はいからさんが通る』である以上、ポニーテールは避けて通れない（笑）。

――最初の『サクラ大戦』のときは年末にデザイン案を提出。そのあと短期間で完成されたわけですよね。

藤島　1～2ヵ月程度で。もう尻に火が付いてましたから（笑）。

――そういう状況でありながら、紅蘭のバイクを藤島先生が描かれたと聞いていますが（笑）。

藤島　いろいろあったあとに、蒸気機関を調べてみたら意外とおもしろくて。それで構造にかなったものを描いてみたんですよ。

――それが採用されたと。

藤島　使ってくれたみたいですね。

――ゲーム中に登場するメカ類に関しては、どんな感想を？

藤島　「光武」はいいと思いますよ。

――藤島先生といえば、銃器にもこだわりがあると思いますが。銃はマリアが持っていますよね。

藤島　最初は、エンフィールド銃をそのまま描こうと思ったんですけど。でも実際はかなり細身で、姿が恰好よくなかったので改造しちゃいましたけど（笑）。

新しい戦闘服の誕生秘話



『サクラ大戦2』になって、戦闘服が新調されたことについても伺った。「このシリーズの戦闘服は、宝塚をイメージしているんですが、宝塚でありながら、戦闘服というのを出せないかな、と。後ろのエンビの部分とかでね。『2』では戦闘服が新しくなりましたが、前作でのイメージがあるので大幅には変えられないですからね」(藤島)

では『2』の戦闘服のコンセプトはと尋ねてみると…。

「特になかったんですが、崩さないように…。あと前作の戦闘服は、ある意味、締まりがなかったので。そこで締まりがあるようにして、体のラインがハッキリするようにしてみました。これはこれでシンプルで好きなんですけどね」(藤島)

新しい戦闘服のワンポイントは、やはり胸のネクタイリボンだとか。前作の胸のマフラーが、旧日本軍の航空兵の制服と似通っていただけに、それがかわいくなったことで、より宝塚のイメージらしくなっている。そして藤島先生の狙い通り、体のラインが美しく表現されたため戦闘服姿がさらに魅力的に。その違いは両者を比較すれば一目瞭然だ。勇ましいイメージを持つ初代戦闘服と、より女の子らしさを強調した2代目の服。はたしてキミならどちらを選ぶ…？

靴の製作者の意図も頭に入れて描き込む

——藤島先生は、髪の毛をものすごく描き込まれることで有名ですが。その理由とは？

藤島　絵的にはバランスを取るとき使えるので。髪の毛があると、バランスを取るのが楽なんですよ。逆にショートヘアは難しかったりして。

——でもゲーム画面では藤島先生の絵は表現するのは難しいですよね。『サクラ大戦』のキャラを描くときは、やはり注意されましたか？

藤島　マンガは動かないですから。アニメは動くことを前提にしていますから、動かしにくいのはナシです。

——先生の絵のもう1つの特徴として、線が非常に繊細でディテールへのこだわりがあると思いますが。そのへんを活かした部分は？

藤島　銃ですかね。刀も前から好きだったから資料をいくつか揃えて、結構こだわったけど。

——藤島先生のマンガの中では、靴の裏側まで描き込まれていますが。もしかして『サクラ大戦』のキャラを描かれたときも…。

藤島　いや、それは描いてないです。ですからあれは、マンガだからできるんですよ。靴の裏にも作った人の思想があって、どうやってグリップするかとかいうのがあるわけですよ。こういう条件のためこんなパターンになっている、というのが。

——そこまで理解して描いているわけですか…。

藤島　理解までしているかは別として、そういう思想は大切にしたいなと思っています。

——1プレイヤーとしてゲームを遊ばれた感想をお聞かせください。

藤島　いや、おもしろかったですよ。

——プレイの際、自分が手掛けたキャラクターを見た感想は…？

藤島　随分変わったなあ、と(笑)。実際の性格とは随分違ったイメージで描いてしまったな。

——そうなんですか？

藤島　すみれは意外にもろい性格だったなとか、マリアはお茶目な奴だったとか。

——ちなみに初めてプレイされたときにクリアした女の子は？

藤島　最初にプレイしたときカンナで終わったのはショックでしたけど「ああ、カンナで終わっちまった！」と叫んで(笑)。

——紅蘭でクリアしたかったわけですね(笑)。

藤島　まあ仕方がないんですけど。戦闘で便利だったからヒョイヒョイと使っていたから(笑)。

——すると『サクラ大戦』はかなりプレイされて、1プレイヤーとしても好きなわけですね。その最大の理由とはなんだったのでしょうか？

藤島　遊んでみたらおもしろかった、というのが理由じゃないですか。参加できるアニメとして、目新しい感じがしたので。それまでにもデジタルコミック的なゲームはあったけど、ここまで自分で誘導できる物はなかったですから。ゲームを遊んで、「もっと先まで見たい」と思ったこともそれまでなかったんじゃないかな。



⬆自分が考えたキャラが好きになるほど、藤島先生は『サクラ大戦』のファンなのだ

私のお気に入りの"キメッ!"

紅蘭の必殺攻撃はいいんじゃないですか。特に技の名前がなくて、変に間延びして叫ばないし。チビロボ攻撃とか何が起こっているかがわからない点も、おかしくていいですよね。合体攻撃も、全員分おもしろくて結構良かったな。(インタビューの時点では、まだ『2』をプレイされていませんので、前作のことを参考に話されています)



⬆藤島先生は各必殺攻撃のかけ声に意見を述べて、名前のない紅蘭の技を選んだ！

PRESENT

右の藤島先生直筆のサイン色紙を1名様にプレゼント。絵はもちろん『サクラ大戦』のヒロイン、真宮寺さくら。P65の応募券を貼って、官製ハガキに住所、氏名、電話番号をご記入のうえ「藤島康介サイン色紙プレゼント係」まで応募しよう。宛先の住所はP65を参照のこと。締切は98年5月末日(消印有効)。

当選者発表は次号にて行います。



取材／編集部、藤田よしのり
文／藤田よしのり
撮影／田子芙蓉

帝國華撃團メンバー揃いぶみ!! サクラ大戦ワールド

星組出身 新キャラクター その1

チャオ! みなさーん、よろしくお願いしまーす

ソレッタ・織姫

●年齢 17歳 ●生年月日 1907年7月7日 ●身長 158cm
●体重 47kg ●血液型 B型 ●出身地 イタリア



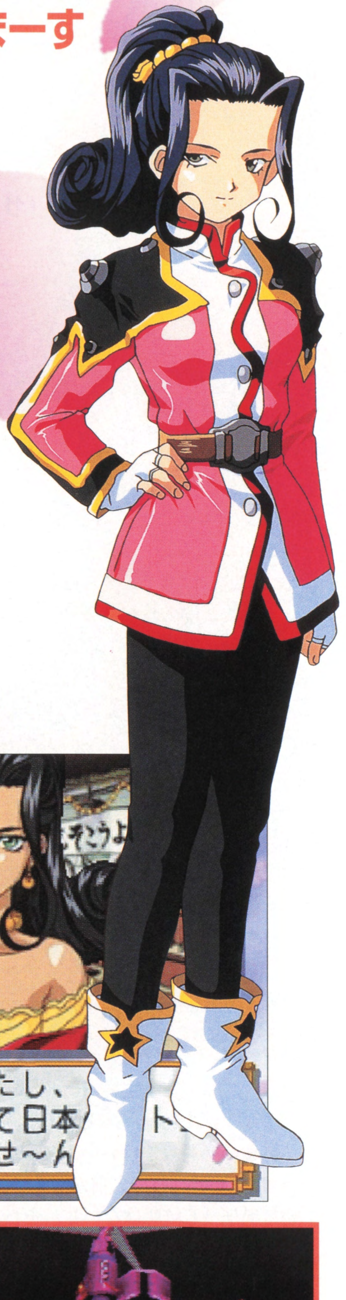
『サクラ大戦2』では、前作からの女の子が最初から大神に好意を持っている。その中で唯一、大神を嫌う織姫の存在は、逆に新鮮に映るはず。日本人の男が嫌いな理由は、次第に明らかになるわけだが…。イタリアの名門貴族出身、天才的な戦闘能力などなど、嫌味な面が目につく織姫。それ故に心境の変化は目が離せない。

CV・岡本麻弥さん アンケート

【織姫で一番好きなところ】
■「高飛車なところ。変な言葉遣い」
【演じていて苦労された点】
■「変な言葉遣い」
【好きなキメゼリフは?】
■「～な感じぃ～。(コギャル風)」

新『サクラ大戦2』冬服デザインコンセプト

「とにかくゴージャスで貴族ちっくに。スカートもペチコートを入れた、ぶわーっとした物にしようかと思ったけど、あまりにもあまりな感じがしたのでやめました。そのうちやってみたいけど」(藤島)



⬇序盤は「LIPS」で信頼度を上げることも難しい織姫。でもそこがまた魅力といえる?



キメッ!の必殺技

Quattro stagioni

クアットロ・スタジオーニ

必殺攻撃名はフランス語で「四季」を意味する。右の機械手の人指し指からエネルギー弾を発射して、周囲の複数機にダメージを与える。



メインキャラクター解説

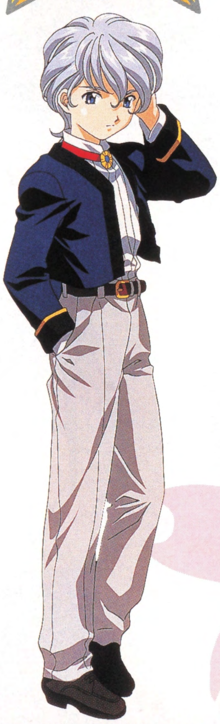
『サクラ大戦２』では２人の新メンバーが加わって、さらに大活躍する帝国華撃団。ここでは各メンバーの魅力と人気の秘密を、ゲーム開発者と声優さん、一般ユーザー、そして藤島康介先生の意見をまじえて検証してみる。

「星組出身」新キャラクターその2

ボクのことは「レニ」…でいい

レニ・ミルヒシュトラーセ

●年齢 15歳　●生年月日 1909年12月24日　●身長 147cm
●体重 38kg　●血液型 O型　●出身地 ドイツ



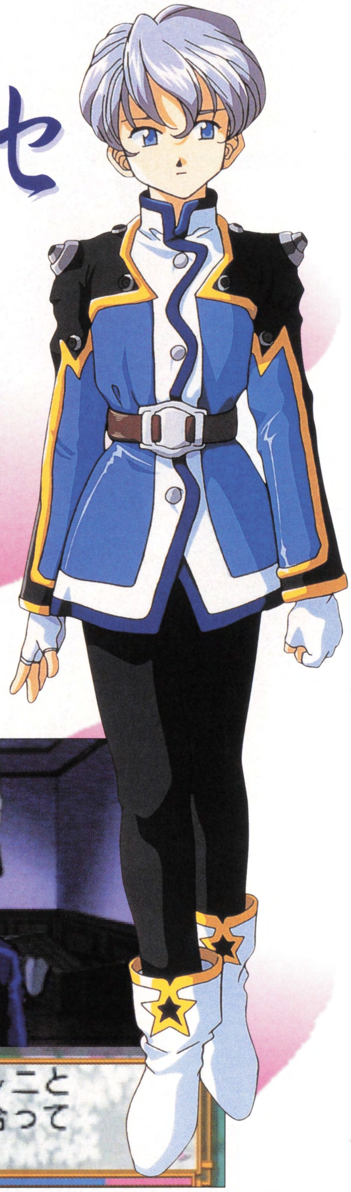
人を誰も信じようとせずマシンのように理路整然と行動する。『サクラ大戦』では、初めて登場するタイプのキャラだ。だがレニは感情を「知らない」だけ。つまり経験さえすれば、いくらでも感情を持つことができる。最初は頑なキャラだからこそ、それが笑顔になった瞬間は何物にも代えられない。

CV・伊倉一恵さん アンケート

【レニで一番好きなところ】
■「無口なところ」
【演じていて苦労された点】
■「無口なとこ」
【好きな決めゼリフは？】
■「やる時は、やるよ」

新『サクラ大戦2』冬服 デザインコンセプト

「寄宿学校の制服のように…とお願いされたので、こんな感じになりました。襟の部分にワンポイント。パンツのチェックは動かすの大変だろうなあ」（藤島）



↓うまくプレイすれば序盤からレニの魅力が垣間見られる。まずは何事も接しなきゃね！

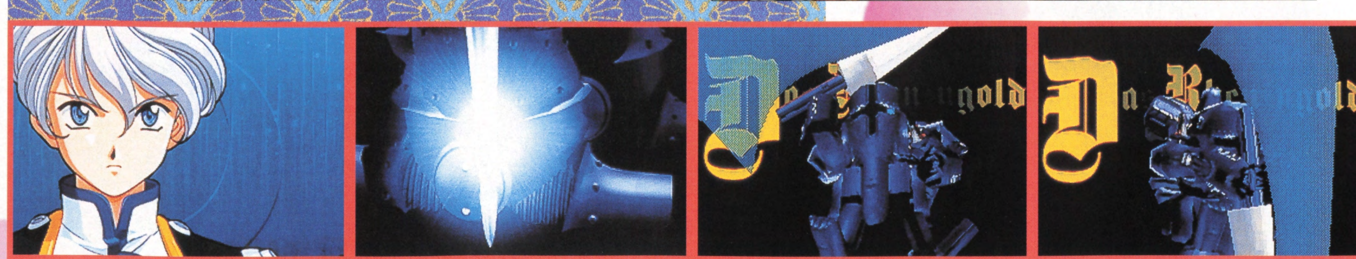


キメッ!の必殺技

Das Rheningold

ダス・ラインゴルト

必殺攻撃名はドイツ語で「ラインの黄金」。ちなみにラインはドイツの代表的な川の名前。手にしたランス（槍）で数回突いたあと地面に突き立て、エネルギー波を広範囲に放つ。





これからもあたしたちのこと、よろしくお願いしますね

真宮寺さくら

●年齢 19歳 ●生年月日 1905年7月28日
●スリーサイズ 82/56/81 ●身長 155cm
●体重 44kg ●血液型 A型 ●出身地 宮城（仙台）

個人年表

1905年7月28日
「裏御三家」の末裔として誕生

1918年
「降魔戦争」終結の際、「破邪の力」を使ったダメージにより父・一馬が負傷。終結の3ヵ月後に死去する

1923年
帝国華撃団に入団

『2』では、なんとも感動的な再会シーンが用意されているさくら。ちょうど桜が咲く4月からスタートすることもあって、その感動もひとしおだ。またさくらの魅力の1つといえば、感情をすぐ顔に出してしまうところ。笑顔を見せたかと思えば、ヤキモチを焼いたりするのが非常にかわいい。それでいて、いざ厳しい状況に直面すると、凛として立ち向かう恰好良さも兼ね備えている。「北辰一刀流」免許皆伝の腕前だ。

⬇『2』になって女の子の表情パターンが大幅アップ。その効果が1番楽しめるのがさくらだろう。特にスネたときの横顔が実に魅力的





➡まるでプレイヤーに語りかけるかのように、再会を喜ぶさくら。その純粋な想いは前作と何ら変わりない

藤島先生に聞きました【さくら編】

――さくらの服装などで注意した点はありますか？

藤島 さくらの着物の結び目は、実際は前結びだったけど雰囲気優先で後ろ結びにしました。

――ポニーテール姿にしたのも藤島先生なわけですよね。

藤島 ええ。主役らしく作りましたけど。

――ファンの1番人気はやはりさくらで、ポニーテールだからという理由が多いんですよ。しかも女の子からの意見で。

藤島 かわいく見えるんでしょうね。避けて通れないんですよ、女の子にとってポニーテールは。あとは基本的に「うなじ」じゃないかな。

――三つ編みもそうでは？

藤島 三つ編みはちょっと違う。普段はあまり見えないけど、見えるときはちょこっと見えるのがいいんじゃないですかね。

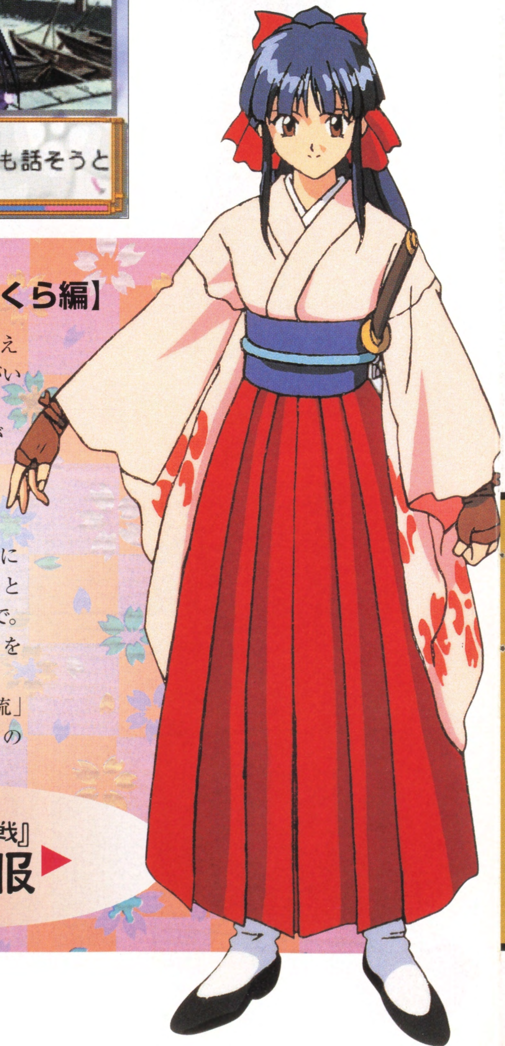
――『2』では横を向くシーンが多くて、余計に目が行きますよね。表情を増やして、とか要望を出したりはしたんですか？

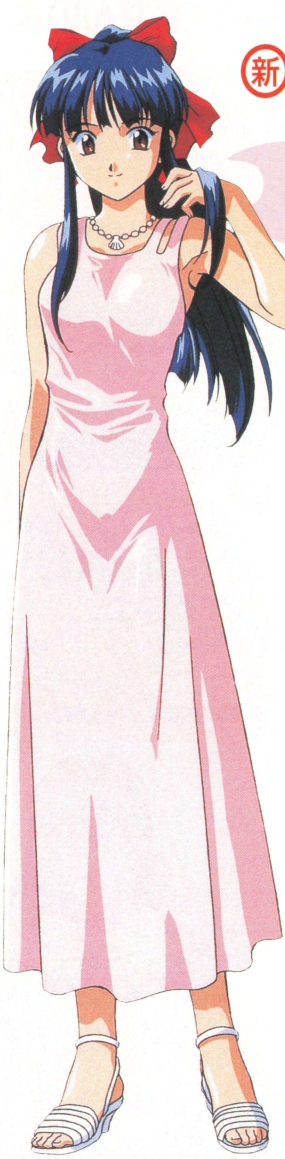
藤島 まあ、前作のあとに確かに言いましたけどね。「表情がもっとあったらいいですね」という感じで。

――さくらの刀は「こだわり」を持って作られたのでは？

藤島 ええ。でも「北辰一刀流」で、あんな刀を使うのかというのは知りませんけど（笑）。

『サクラ大戦』
私　服▶





新『サクラ大戦2』夏服デザインコンセプト

前作からの和服に対して、夏服は洋風のワンピースに。和風の髪形と相まってお嬢様的イメージを受ける。「さくらの場合はあくまでシンプルに。しかしながら思いきって“夏！”という感じにしました。ペンダントのチェーンは桜貝です」（藤島）

キメッ!の必殺技
破邪剣征・桜花霧翔

はじゃけんせい・おうかむしょう

シルスウス鋼製の太刀を振るって、その衝撃波を直線上の敵に撃ち込む。「破邪」とは文字通り邪悪な物を討ち滅ぼす意味。北辰一刀流免許皆伝の、さくらだけにしか使えない技なのだ。



ゲーム関係者&ユーザーが語るさくらのココが好き!!

【ゲーム開発者からの意見】

■「帝都といわれる明治～大正期の東京に、本当にいたであろうと思われる。おおらかで庶民的な雰囲気を残しつつ、そうした時代背景の中でヒロインとして確立された元気の良いキャラクター設定です」（レッドカンパニー・CGデザイン担当）

■「袴がとってもかわいいです。発展途上の未成熟なところは、見ている私に守ってあげたいという気持ちを起こさせる小悪魔。そんなところがとても好きです♡」（レッドカンパニー・CGデザイン担当）

■「かわいい、愛らしい、純真」（セガ・CSプロモーション部）

■「真っ直ぐなところ」（セガ・キャラクター部）

【ゲームユーザー側からの意見】

■「第一にヒロインだから、第二に戦闘以外ではどこにでもいるフツーな女の子だからという点。少々ヤキモチ焼きというのもGOOD。第三に、CVが横山智佐さんだから」（フリーター・28歳・男性）

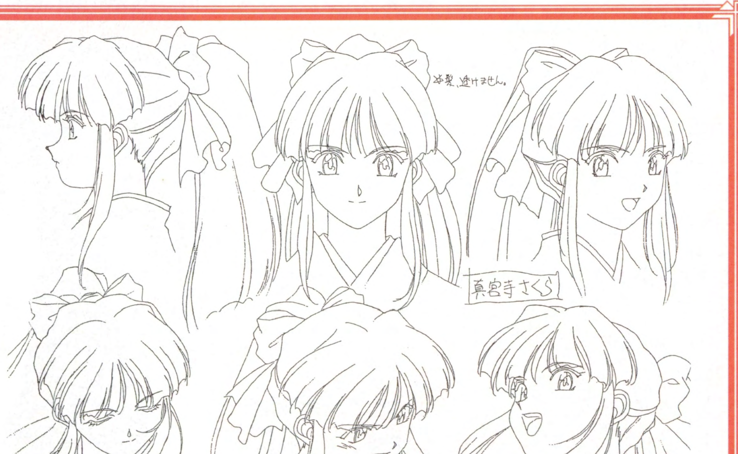
■「明るく元気でポニーテールな女剣士だから。声が横山智佐なところ」（専門学生・21歳・男性）

■「顔が好きです。一目惚れでした」（自由業・2?歳・女性）

■「着物に袴。ビジュアル的に好き」（会社員・25歳・女性）

■「普通の女の子っぽい感じ。時折見せるカミナリが怖い!!」（店員・33歳・男性）

FACE DATA





トップスタアは、いつでも輝いていなくてはいけませんのよ

神崎すみれ

●年齢 18歳 ●生年月日 1907年1月8日
●スリーサイズ 83/57/84 ●身長 161cm
●体重 50kg ●血液型 B型 ●出身地 神奈川

個人年表

1907年1月8日
神崎すみれ誕生

1919年
神崎重工での霊子兵器作動実験中、すみれの試乗によって作動が成功

1922年
下級降魔との戦闘後、藤枝あやめと接触。5月に帝国華撃団に入団

「光武」を開発した財閥系企業・神崎重工の1人娘。そんな生い立ちを持っては、プライドが高く人を見下す性格になっても仕方がない。すみれ自身もそのことを重々承知しており、それを理解してくれる帝撃の中だからこそ、あえて好きにやっている様子。それでいて、時には現実的視点から、我が身を犠牲に帝撃を救おうとすることも。とにかくすみれは2面性が強く、そこが魅力的なキャラといえる。CV担当の富沢さんの演技、実は寂しがり屋な性格など、すみれ好きな人の理由は十人十色か。

CV・富沢美智恵さん アンケート

【すみれで一番好きなところ】
■「一見、わがままで気の強い、自己中心的なお嬢様に映りますが、本当はとても愛情深いナイーブな優しい女の子。そのギャップが好きです」
【演じていて苦労された点】
■「お嬢様の品の良さを、表現すること。高笑い」
【好きなキメゼリフは？】
■「神崎風塵流・胡蝶の舞!!」



➡衝撃のお見合いを始め、『2』でも見せ場がたっぷり。言動もどこまで本気なのかわからないところがまたおかしい。戦闘で強いのも魅力

藤島先生に聞きました【すみれ編】

――すみれもさくらに負けないぐらい人気があるようですね。

藤島 おかっぱ頭だし。ポニーテールの次に人気になるのはおかっぱでしょう。

――ヘアバンド姿もかわいいし、泣きボクロもいい感じで。

藤島 ツボなんじゃないですかね。おかっぱと三つ編みとポニーテールは避けて通れないでしょう。

――髪形はやはり清楚なお嬢様的なイメージですか。

藤島 そうですね。キャラクターとしては気に入ってますよ。

――すみれといえば、着崩した和服がまた目を引きますが。

藤島 和服ながら、色々と盛り込みました。ゲタハイヒールとタビタイツ。我ながら変なものを考えたものだと思います。服は結構、よく描けてるんじゃないかな。服を着崩すのって難しいので。

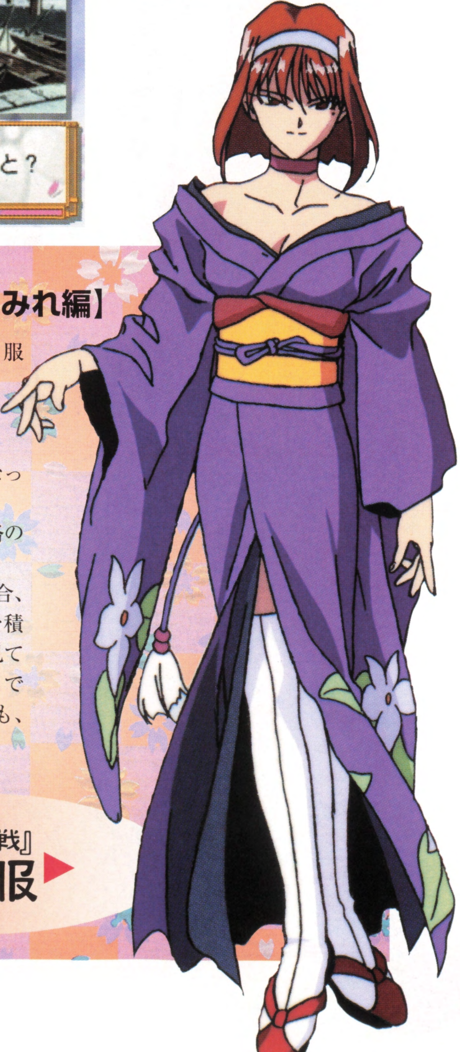
――度が過ぎると品がなくなってしまいますからね。

藤島 だらしなくなりがちになってしまうんですよ。

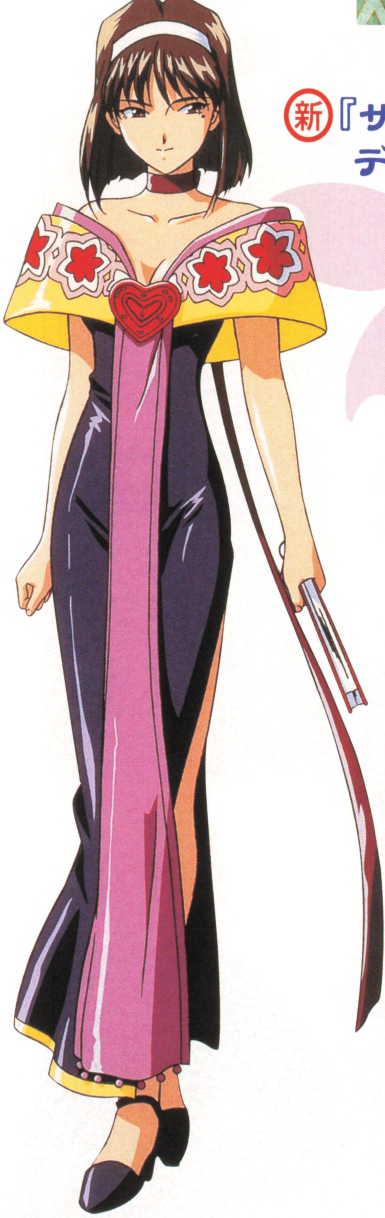
――すみれのようなキツい性格のキャラを描く際のポイントは？

藤島 目ですね。ゲームの場合、マンガの連載のようにキャラを積み上げられないから、パッと見てわからないといけない。タレ目でキツい性格にしてと言われても、厳しいじゃないですか。

『サクラ大戦』私服▶



サクラ大戦2 キメッ!の快感
～サクラワールド 快楽的魅力の考察～



新『サクラ大戦2』夏服デザインコンセプト

全体的には冬服の和服と大差ないが、やはり胸元周辺の派手さに目が行く。「和服のラインのイメージを壊さないよう、同ラインの洋服にしました。胸のハートがワンポイントです。扇子を持っていますが、和風の物ではありません」（藤島）

キメッ!の必殺技
神崎風塵流 連雀の舞

かんざきふうじんりゅう　れんじゃくのまい

長刀を振るって周囲を燃え上がらせて、広範囲の敵に大きなダメージを与える。すみれは「神崎風塵流」という長刀武術で免許皆伝の腕を持つ。まさに風塵のように長刀を扱うのだ。



ゲーム関係者&ユーザーが語る すみれのココが好き!!

【ゲーム開発者からの意見】

■「鎖骨がとてもセクシー。とにかくもう全部好き。LOVE」（レッドカンパニー・ＣＧデザイン担当）

【ゲームユーザー側からの意見】

■「高飛車な態度で、実は弱い自分を隠しているところが健気に見えるから」（理容師・21歳・女性）

■「高ビーのようで庶民的なところがすごく良。陰ながら努力してても、決してそれを自分から表示することもなく、ただ気づいてくれるのを待っている。そんな放っておけない部分にホレました(笑)」（OL・21歳・女性）

■「気高く振る舞っているが、心のどこかで自分を助けてくれる人を探しているって感じた。見た目以上に色々な意味で弱いところかな」（団体職員・23歳・男性）

■「お嬢様タイプで素直になれない娘が死ぬほど好き」（会社員・25歳・男性）

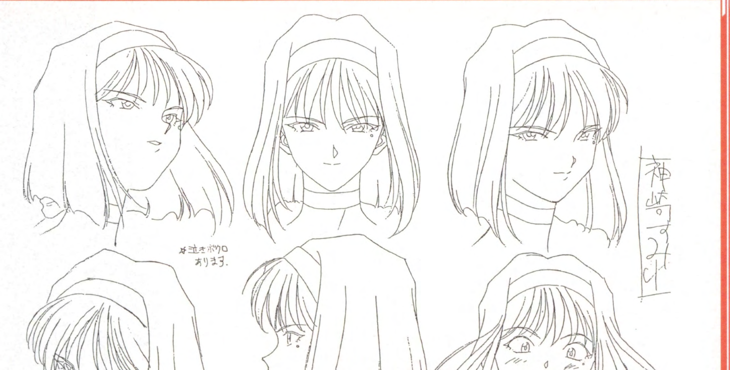
■「努力家なところ。自信家で、それにともなった実力を持っているところ」（印刷業・23歳・女性）

■「涼しげな目が好き」（会社員・22歳・女性）



⬆見た目と裏腹に、弱い一面にも注目が。「助けを求めている」っていい表現ですね

FACE DATA





また、隊長と一緒に働けるなんて、光栄です

マリア・タチバナ

●年齢 21歳 ●生年月日 1903年6月19日
●スリーサイズ 88/60/90 ●身長 186cm ●体重 65kg
●血液型 O型 ●出身地 ロシア・ウクライナ・キエフ

個人年表

1903年6月19日
マリア・タチバナ誕生

1917年
ロシア革命勃発。革命ゲリラ隊に参加中、戦闘で部隊長を失う

1919年1月
ニューヨークで「賢人機関」と接触した藤枝あやめと会う

1920年
ニューヨークで藤枝あやめと再会

クワッサリー（火喰い鳥）のコードネームで革命に揺れるロシアの戦場を戦い抜いたマリア。彼女の判断ミスから慕っていた部隊長を失い、以来、心を閉ざすようになった過去は今でも消えずにいる。だが『2』で初めて大神に見せる表情は、そんな過去とは無縁な素敵なものだった。心中は別として、少なくとも表面上はマリアは大きく変わったようだ。前作からのファンの中には、き然とした態度が少なくなったことに異を唱える人もいるかもしれない。だがこれが本来の姿なのかもしれない。

CV・高乃 麗さん アンケート

【マリアで一番好きなところ】
■「クールでスマートなところ」
【演じていて苦労された点】
■「クールでスマートな…は、結構大変なのです」
【好きなキメゼリフは？】
■「ストーリー中、ちょっとしたシーンにロシア語で話すのがいいですね。ロシア語難しいけど…。キメゼリフは「スネグーラチカ」…ですかねぇ…」



➡前作を遊んだ人なら、思わず驚いてしまう『2』での再会シーンの印象。厳格な性格は前作のままだが、それでも時折見られる照れた顔は新鮮だ

藤島先生に聞きました【マリア編】

――マリアが片目を隠しているというのは…。

藤島 設定にあったんですよ。多分、目玉オヤジが入っているんじゃないかな…というイメージで描いたんですけど（笑）。

――髪形も指定通りに？

藤島 金髪でクールボブとあったような…。

――すみれとは別の意味でキツいイメージがありますが。

藤島 冷たいイメージで。

――あまりに重い過去を持っているので、口も重いと。

藤島 まあそんな感じで。実際にゲームになったら、そうでもなかったんだけど（笑）。ほとんど口も聞かないんじゃないかと思っていたんです。

――マリアが好きな人は、意外にお茶目なところが好きという意見がありますけどね。

藤島 お茶目な性格というのは書いてなかったんですけどね（笑）。

――花組の中では、き然とした性格が逆に新鮮なんでしょうが。

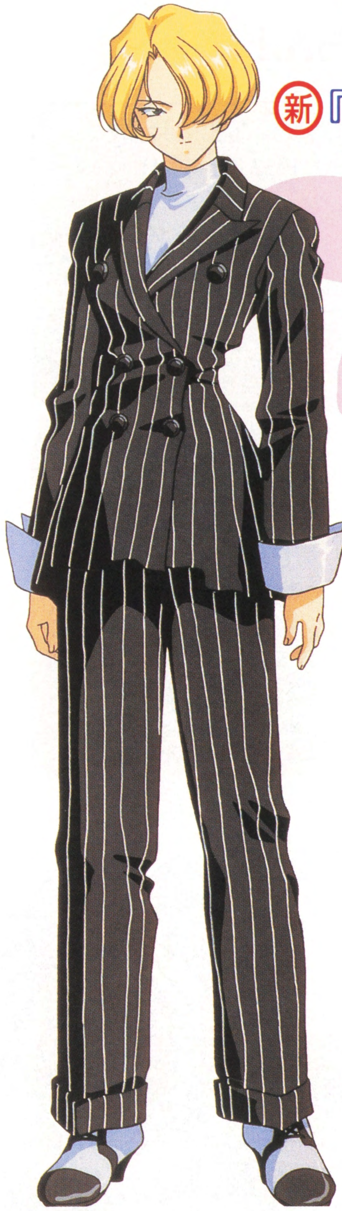
藤島 カタそうなところがいいんですか。でもあのボルシチ食べたくないですよね。トマトとニンジンしか入っていないんですよ（笑）。

――コート姿は設定でしたか？

藤島 まあ毛皮のコートと。黒で統一したってのがあるんですけど。

『サクラ大戦』私服▶





新『サクラ大戦2』夏服デザインコンセプト

なんと真夏の日もこの姿！　さすがというか、まさに男装の麗人な感じ。「マリアの場合、キャラクター的に夏といえども肌を出せないのでスーツとなりました。元々毛皮のコートを着てうろつくぐらいだから、まあいいんじゃないかな」（藤島）

キメッ!の必殺技

Пиковэя Дама

ピーカヴァヤ　ダーマ

必殺攻撃名はロシア語で「スペードの女王」を意味する。腕の霊子自動銃を数回撃ち込んだあと、腕を大口径砲に切り換えて砲撃をする。銃が武器だけに遠くまで有効。



ゲーム関係者&ユーザーが語る マリアのココが好き!!

【ゲーム開発者からの意見】

■「黒を基調にした服装と、素性がわからないところ。大人じゃん！」（レッドカンパニー・アートディレクター担当）

■「頼りになる。料理が上手で意外と家庭的な面もある。真面目だが、堅苦しくはない。クールなところ」（セガ・戦闘パート等、プログラム担当）

■「彼女の影のある部分に特に強く惹きつけられました。また彼女の控えめな、落ちついた雰囲気は、外人でありながら登場キャラクターの中で、最も大和撫子という感じがするので好きです」（セガ・ゲーム企画）

【ゲームユーザー側からの意見】

■「カッコいい。ドレスをあてて照れるのもいい」（OL・22歳・女性）

■「影のあるところ（暗い過去）とか、時折見せる女の子っぽいところ。料理が上手なのもいい」（会社員・26歳・男性）

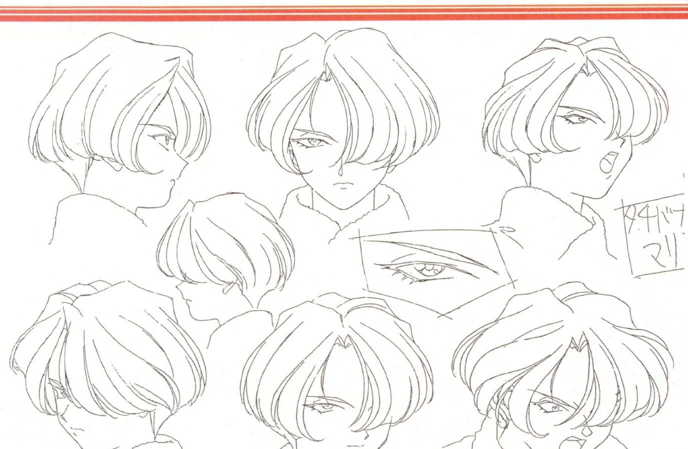
■「おちゃめなところ」（フリーター・23歳・男性）

■「普段は大人なイメージなのにかわいい一面も見せる」（フリーター・21歳・男性）

■「一言では言い表せません！　カッコいいかと思えば超かわいいし…私のすべてです！」（フリーター・??歳・女性）

■「クールに見えてて実は内面が激しい。宝塚なところもグッド。意外とかわいいところもツボです!!　最初におとしたキャラだから余計にハマッてます」（会社員・27歳・女性）

FACE DATA



帝國華撃團

TEIGEKI

アイリス、お兄ちゃんの恋人だもん!

アイリス

●年齢 11歳 ●生年月日 1913年7月5日
●スリーサイズ 記録ナシ ●身長 115cm ●体重 20kg
●血液型 AB型 ●出身地 フランス・シャンパーニュ

前作では当初9歳だったアイリスも、『2』では11歳になる。そう、育ち盛りの彼女は、心身ともにかなり成長しているはずなのだ。身体は若干等身が上がっていて、よく見れば画面でもわかるはず。では精神面はというと…これがどうも変化が見られない。親友のジャンポール（熊の人形）は今でも欠かせないし、服や口調も相変わらず。でもアイリスはやっぱり、リボン姿でちょっと背伸びしたところがあるからこそアイリスなんだろう。本人は不満を言うかもしれないが…（笑）。

個人年表

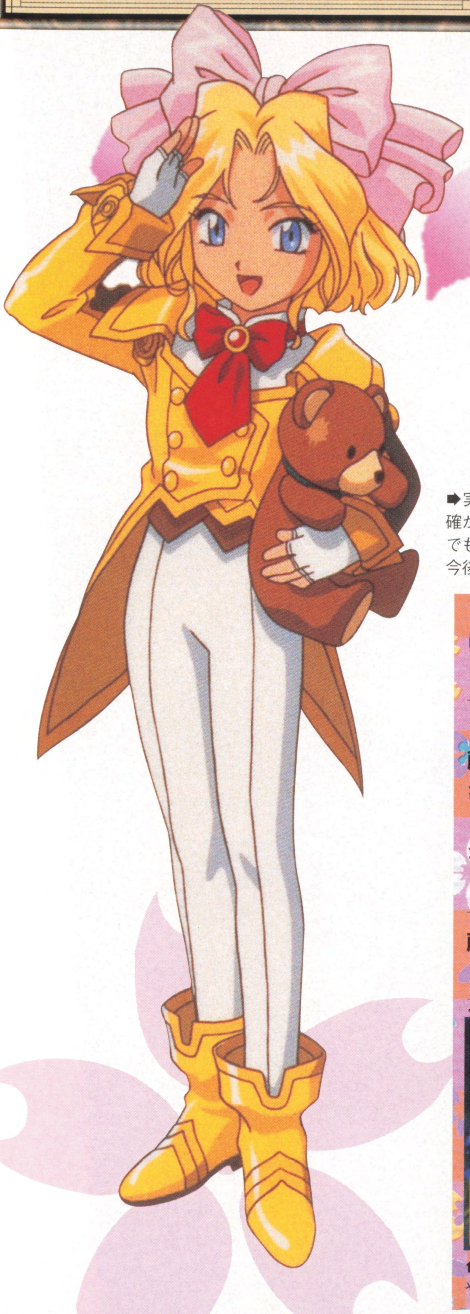
1913年7月5日
アイリス誕生

1914年
シャンパーニュ地方郊外で初めて超能力を発動。その力を恐れた一族は屋敷であるソローニュ城に軟禁する

1921年
6月に誘拐事件に巻き込まれ城外へ。パリで大冒険をする。事件解決後、藤枝あやめが両親を説得。超豪華客船イリス号にて10月に来日する

CV・西原久美子さん アンケート

【アイリスで一番好きなところ】
■「お兄ちゃんをまっすぐに見つめる瞳♡かな!!」
【演じていて苦労された点】
■「風邪をひいてしまった時の収録は苦労しました。（アイリスばあさんになってしまい、何度も録り直していただきました）
【好きなキメゼリフは？】
■「やっぱり『勝利のポーズ、きめっ!!』ですね!!」





➡実際の11歳の女の子と比較すると、確かにちょっと幼い感じのアイリス。でも親友のジャンポールだけは多分、今後もずっと手放しはしないだろう

藤島先生に聞きました【アイリス編】

――制作時のイメージは、やっぱりフランス人形ですか？

藤島　そうですね。まあそこまで派手じゃないけど。全体がまとまっているところが気に入っているかな。なにか手の上に乗っかりそうじゃないですか、アイリスって。

――『2』で11歳になりますが。

藤島　小さい11歳だなあ（笑）。まあ他のキャラとの差別化という意味で小さくしたんですが。



⬆髪形はフランス人形というより、描きやすさを考慮して考えられたとのことだ

――服装もかわいいですよね。

藤島　エプロンドレスで。子供の服としては結構、定番だと思うんだけどな。

――実際のフランス人形と差をつけた点などはありますか？

藤島　フランス人形そのままだと動けなくなるし、あまりビラビラにしすぎるのがイヤだったんで。服の膨れた質感がミソでしょうね。

――リボンが目を引きますよね。

藤島　これも差別化のために極限までデカくしてまとめてみました（笑）。色は後で決めました。



『サクラ大戦』
私　服▶

新『サクラ大戦2』夏服デザインコンセプト

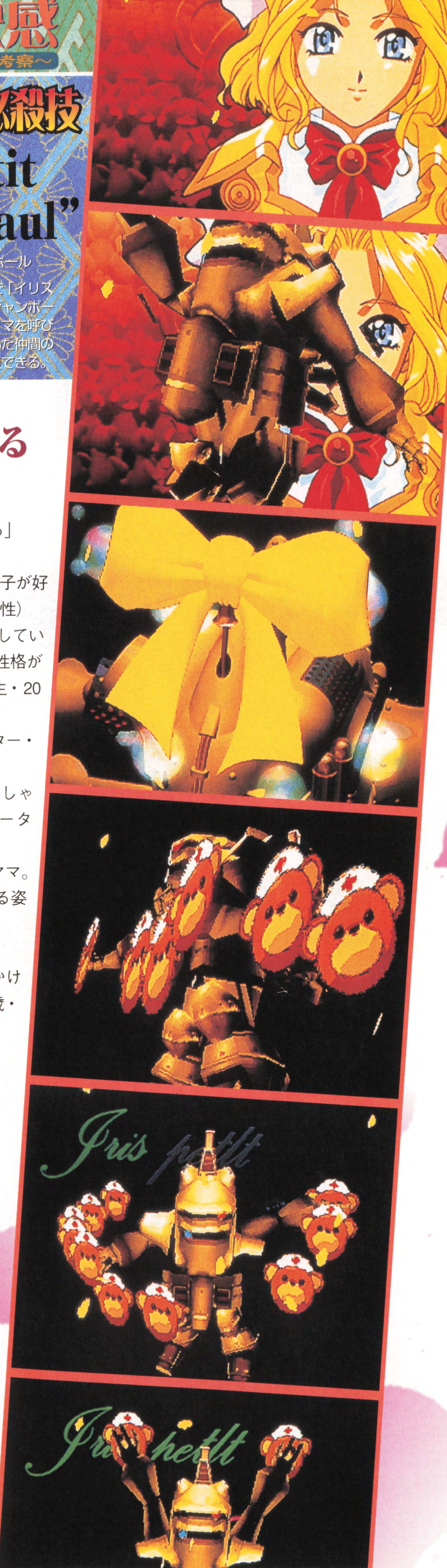


金髪も調和して、全身黄色で活発なイメージに。熊のポーチがかわいい。「フリル、ヒラヒラはそのままに、夏服にチェンジしました。服の黄色はイメージカラーであると共に、ひまわりの花の色。ジャンポールのポーチは人形ではありません」（藤島）

キメッ!の必殺技
Iris petit “Jeanpaul”

イリス・プティ・ジャンポール

必殺攻撃名はフランス語で「イリス（アイリス）のちっちゃなジャンポール」を意味する。小さなクマを呼び出して、付近にいる傷ついた仲間の霊子甲冑の耐久力を、回復できる。



ゲーム関係者&ユーザーが語る アイリスのココが好き!!

【ゲーム開発者からの意見】

■金髪でかわいくて、実は一番強いキャラだから。地形に関わらず移動できるのも良い設定ですね。
（セガ・CSプロモーション部）

【ゲームユーザ側からの意見】

■「自分でコスプレをしているから好きになった」（会社員・24歳・女性）

■「とっても²愛らしいところ!!」（短大生・19歳・女性）



⬆アイリスが好きな1番の理由は、やっぱり「かわいい」の一言が圧倒的に多い

■「かわいらしいところ」（OL・21歳・女性）

■「CV担当の西原久美子が好き」（会社員・23歳・男性）

■「11歳なのに背伸びしていて、ちょっと生意気な性格が見ててかわいい」（大学生・20歳・男性）

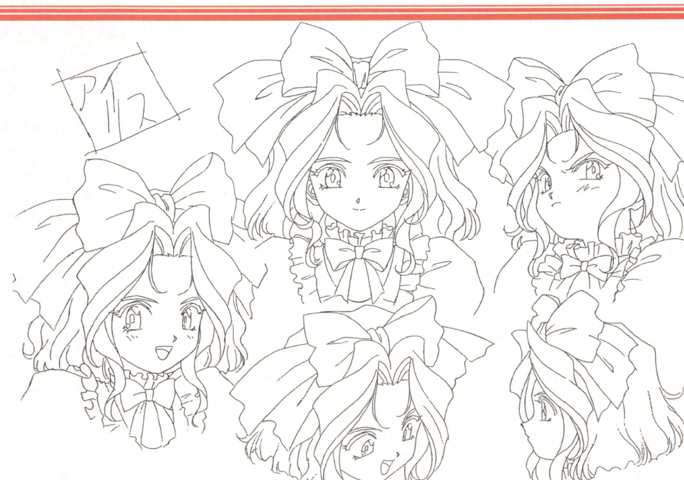
■「かわいい」（フリーター・22歳・女性）

■「服が好き。独特なしゃべり方も最高」（フリーター・23歳・男）

■「かわいくて、ワガママ。クマの人形を持っている姿もすごくいい！」（高校生・16歳・女性）

■「えいっ！」というかけ声が好き（高校生・15歳・女性）

FACE DATA



帝國華撃團



このくらいウチの手にかかれば　ちょちょいのちょーい、や

李　紅蘭

●年齢 19歳　●生年月日 1906年3月3日
●スリーサイズ 78/55/81　●身長 156cm　●体重 42kg
●血液型 B型　●出身地 中国・北京

個人年表

1906年3月3日
父・策杏、母・香燕の間に紅蘭誕生

1912年
中華民国誕生。辛亥革命の混乱の中、北京での戦闘中に両親を失う。難民となって農家の趙家の里子に

1919年3月
藤枝あやめと出会い、「賢人機関」から迎えられたパーシー氏と一緒に神戸へ。同氏の屋敷で生活する

1922年
花やしき支部開設後、配属される

1923年
花やしき支部から銀座本部に転属

紅蘭の生い立ちは、花組の女の子の中で一番悲惨だ。それなのに、あのいつもの明るさはどうであろうか？　実は無理をしているとか…。いや、紅蘭の性格は生来のものものだろう。そんな彼女に大きな力を与えているのが、メカと発明。「こんなこともあろうかと」と、『2』でもヒマさえあれば何かを作っている。まるでオモチャを与えられた子供のように無邪気だ。ある意味、花組の中では紅蘭が一番幼く、それが魅力に繋がっているのかもしれない。帝劇のギャグ＆ムードメーカー。

CV・渕崎ゆり子さん アンケート

【紅蘭で一番好きなところ】
■「彼女は小さい頃から、つらい経験をしているのですが、だからこそ人間として本当の強さや優しさを持っているのです。とても奥深い女性だと思います」
【演じていて苦労された点】
■「関西弁は…もう紅蘭語＝ヘンな関西弁ということを認めていただいたので…全体楽しく演じさせていただきました」
【好きなキメゼリフは？】
■「うちにまかしときっ」「まーたやってもうた…」



➡天才的頭脳と、幼さが同居した紅蘭の行動は見てて非常に楽しい。独特な関西弁もまた、それに拍車をかけていてイタズラッ娘のよう

藤島先生に聞きました【紅蘭編】

——紅蘭は設定段階でほとんどキャラが決まっていたそうですが。それで描きにくかったとかは…？

藤島　いや。紅蘭は楽しみにあとに取っておいたぐらいで（笑）。

——三つ編みといっても、長さなどにいろんなものがありますね。

藤島　紅蘭のは普通じゃないです。マンガという世界の中では普通ですけどね。

——腰のあたりまでありますね。

藤島　しかもこんなにピンピンに突っ立っていて。中に鉄芯が入っているのではないかと（笑）。

——三つ編みでメガネと、ある意味、王道のキャラですよね。

藤島　やはりメガネとソバカス、あと三つ編みはセットでしょう。紅蘭はゲーム中で、泣くところが一番キましたね。基本的に私、好きなんですよメガネっ娘が。

——メガネにもいろんなタイプがあると思うのですが。

藤島　まあ大正時代だしね。絵にしたとき小さいとあんまりかわいく見えないし、丸くて大きいのを。

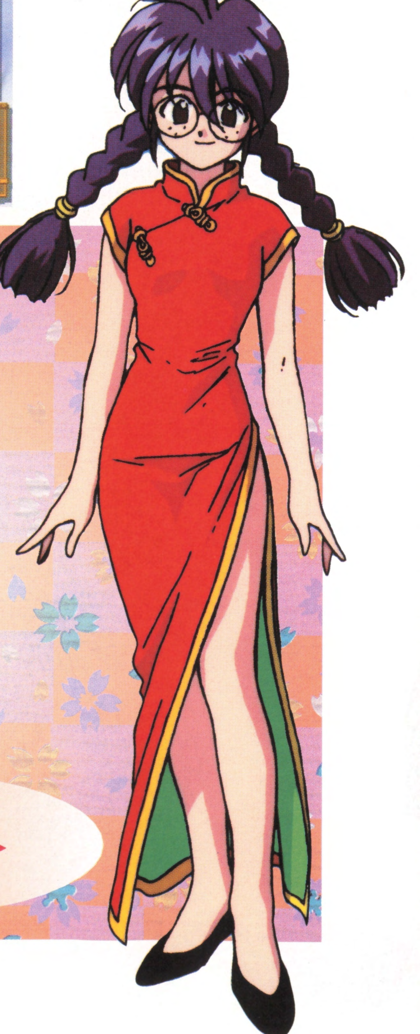
——背が低いという設定も最初からあったんですか？

藤島　ええ。あと胸がないのを気にしてるとも。でもゲーム中では結構、出ているような…（笑）。

——幼い顔をしつつ、チャイナドレスというのが魅力的ですね。

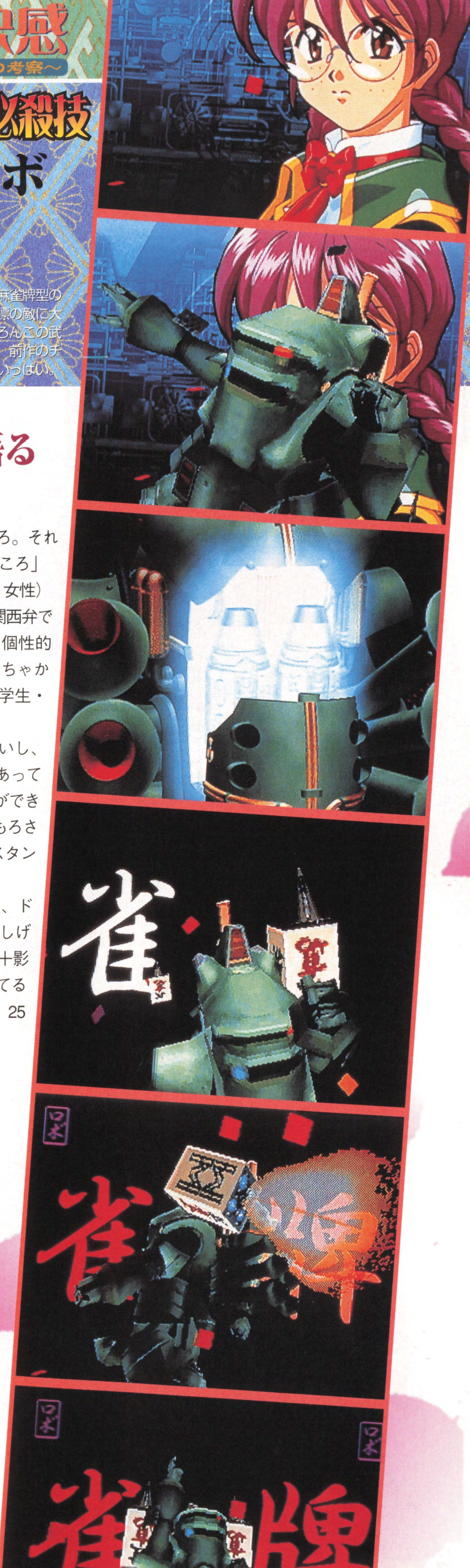
藤島　スレンダーでチャイナ服というところがいいんじゃないかな。そういう意味ではアンバランスですよね。

『サクラ大戦』私服▶



キメッ!の必殺技
雀牌ロボ
じゃんぱいろぼ

機体の左右から、巨大な麻雀牌型のロケットを数発発射。目標の敵に大ダメージを与える。もちろんこの武器を開発したのは紅蘭で、前作のチビロボに引き続き楽しさいっぱい。



新『サクラ大戦2』冬服デザインコンセプト

やはり色は赤。露出度が減って残念？「紅蘭だけは元々、夏服のようなものなので冬服としてデザインしました。まあデザインといってもカンフースーツなだけですけど…。これでバイクに乗っても、スリットがめくれなくなって良かったね、紅蘭」（藤島）



ゲーム関係者&ユーザーが語る紅蘭のココが好き!!

【ゲーム開発者側からの意見】

■「紅蘭は花組の使用するすべての機械（ロボットも乗り物も）を作り上げたということになっています。自分自身が、『サクラ大戦』のメカニックデザインを担当させていただけたこととが重なってしまい、ついつい気になってしまうキャラクターだからでしょう。本音、チャイナ服がイイ!!（レッドカンパニー・CG、メカニカルデザイン担当）

■「メガネ、三つ編み、チャイナドレス」（セガ・戦闘デザイン担当）

【ゲームユーザー側からの意見】

■「メカ好きのメガネッ娘は私のツボの中のツボです（笑）」（パート勤務・26歳・女性）

■「さっぱりしたところ（色気のなさが逆にいいかも…）」（漫画家兼コンテライター・32歳・女性）

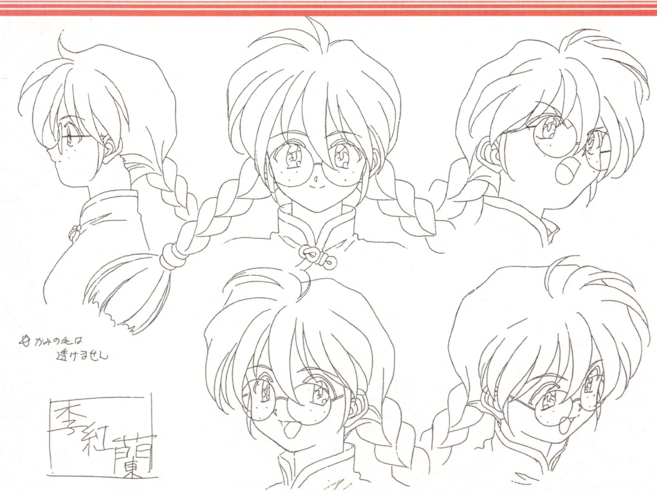
■「一途で純情なところ。それでいてなぜか笑えるところ」（大学生・20歳・女性）

■「お約束（メガネで関西弁でメカに強い）なわりに個性的で、あともうめちゃめちゃかわいいので !!（笑）」（学生・20歳・女性）

■「いつも元気で明るいし、かわいい。辛いことがあっても楽しさに変えることができる。だけど時折見せるもろさが良い」（漫画家アシスタント・29歳・男性）

■「メガネ、ソバカス、ドレスのスリット、あやしげな関西弁、メカフェチ十影でメチャメチャ努力してるところ」（フリーター・25歳・男性）

FACE DATA





とりあえず、元気があたいの取り柄だからね

桐島カンナ

●年齢 21歳 ●生年月日 1903年9月7日
●スリーサイズ 93/70/98 ●身長 197cm ●体重 78kg
●血液型 B型 ●出身地 沖縄

個人年表

1903年9月7日
桐島カンナ誕生
1920年
藤枝あやめにスカウトされる
1922年
沖縄に1人で修行の旅に出る
1923年
沖縄から戻って帝国華撃団へ

カンナを初めて見たときの第一印象は、多くの人が「男っぽい」といった感じでは。確かに2m近くある体格のため、お世辞にも外見では女性的な印象は受けない。だが男勝りな性格ゆえに、それを気にする姿が非常に魅力的。性格は実はとても傷つきやすく、慣れてないため逆に、女の子扱いされると不器用さを露呈してしまう。そう考えるとなんとも魅力的なキャラではないか。それでいてイザというときは頼れる存在に。女の子のファンが多いのも頷ける。

CV・田中真弓さん アンケート

【カンナで一番好きなところ】
■「かわいいところ。世の男性がどう思うのかわからないけど、私はとてもかわいい女だと思います」
【演じていて苦労された点】
■「どこも苦労してないです。身長と年齢とおっぱい等、外見は別としてカンナは私そのものだから」
【好きなキメゼリフは？】
■「特にない」



➡カンナのファンには、圧倒的に女の子が多いのが特徴。姐御的な信頼感と、テレ屋なかわいさの両方が同性にはよくわかるのだろう

藤島先生に聞きました【カンナ編】

藤島　キャラを描いた順番的には、カンナが一番最後でしたね。

——ハチマキが特徴的ですね。

藤島　ハチマキも設定されてました。気合でハチマキなんだろうと。

——足の部分にある模様は…？

藤島　それはあとで考えたんですけど。やっぱり柄がないと寂しいよねと。トロピカルな雰囲気にしようといろいろ調べたんですが、結局カンナの花を基にしました。

——上着の空手着は、普通の物よりちょっと寸法が短いですね。

藤島　長いと恰好悪いですからね。でも作画当時に、『闘◯伝』が出てですね（笑）。エ◯ジというキャラが似たような恰好をしているんですよ。どう変えようかと、ちょっと悩んだんですけど。

——髪形などは？

藤島　髪形も悩みましたね。設定にボサボサと書いてあったけど、どの程度までやればいいのかが。

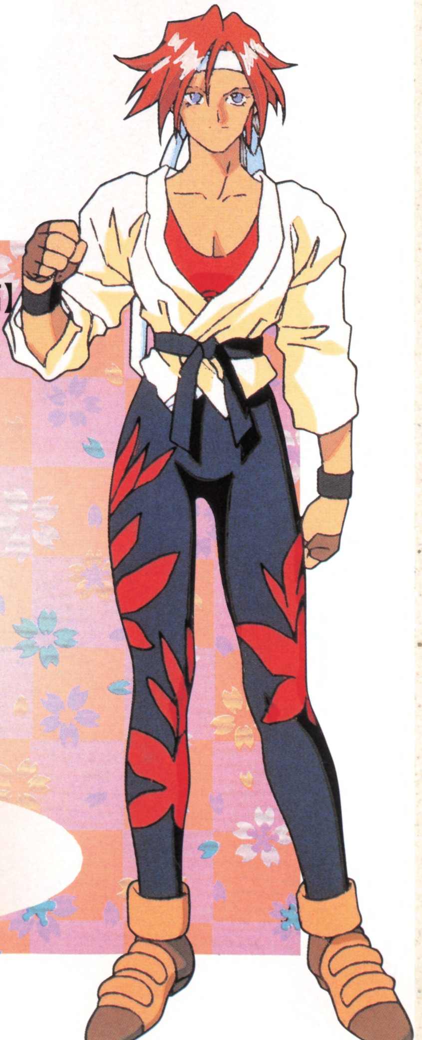
——伸ばすにまかせた不精髪といったイメージですか。

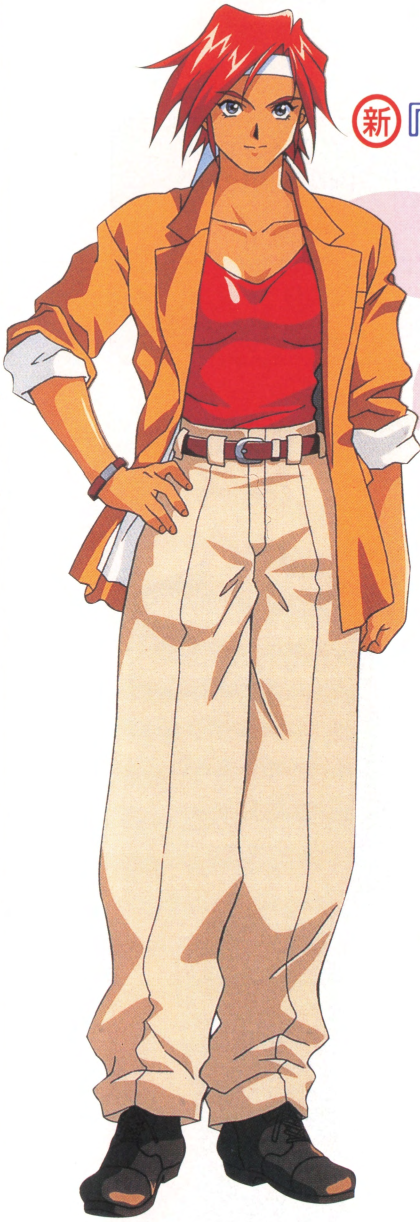
藤島　そうですね。男っぽいけど女に見えるように。

——実は美人なんですよね。顔を描くときは男的なイメージで？

藤島　ええ。意識的にアゴのあたりとか、首も太くして書いてみました。

『サクラ大戦』
私服▶





新『サクラ大戦2』夏服 デザインコンセプト

カジュアルさがカンナの持ち味？「夏服…というよりは、お出かけ着としてのデザインです。カンナらしく動きやすい服で、ちょっと下にボリュームを持っていきました。いつかもっと女らしい服も着せてみたいなあ」（藤島）

キメッ!の必殺技

三進転掌

さんちんてんしょう

気合を込めた拳で一撃を加えて、さらに蹴りへ連続。最後に体当たり攻撃でトドメを刺す攻撃だ。空手の達人のカンナは、霊子甲冑での攻撃もすべて、直接打撃技だけで戦う。



ゲーム関係者&ユーザーが語る カンナのココが好き!!

【ゲーム開発者からの意見】

■「あっさりさっぱりしている」（セガ・CSプロモーション部）

【ゲームユーザ側からの意見】

■「全部、すべて、完璧。さっぱりしているところ」（フリーター・24歳・男性）

■「男っぽいのに内面は結構女の子っぽいところ。スタイルもいい（笑）。（機械作業・26歳・女性）



⬆女性のイチ押し理由では、「かっこいい」が圧倒的。強い女性は常に同性にモテる

■「男っぽいし、スタイルも抜群!! 女性から人気がある!!」（漫画家・23歳・女性）

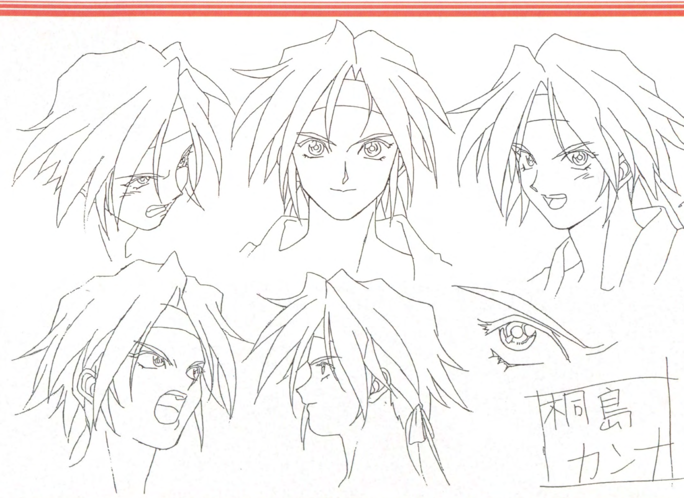
■「サバサバしたところ。CV担当の田中真弓さんの声と、ぴったりマッチしているところ」（学生・21歳・女性）

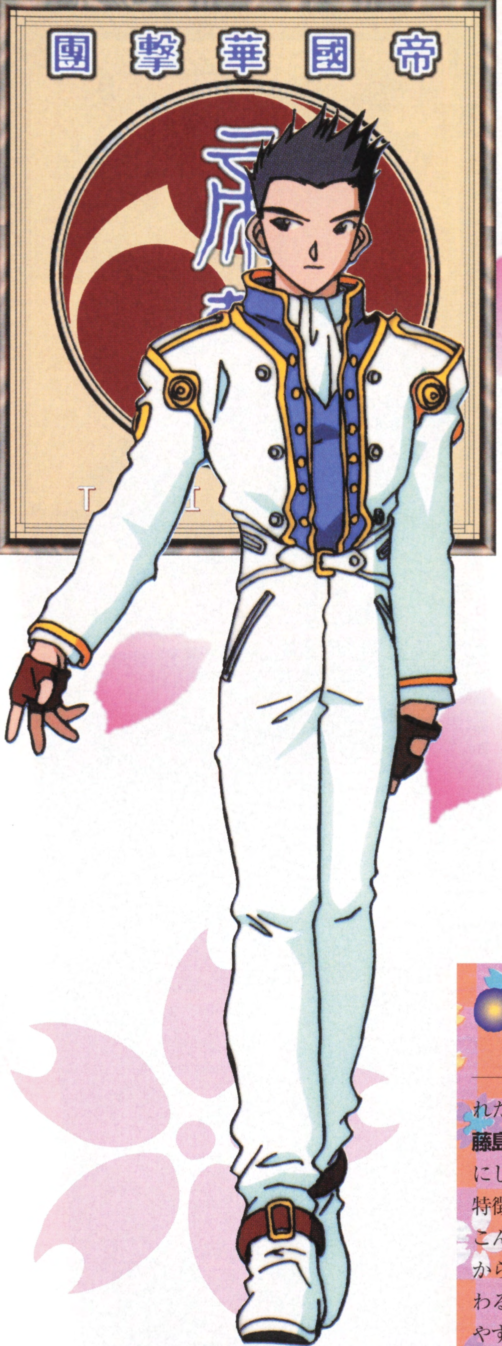
■「すみれのような性格の相手とケンカしても、言葉の言い合いで済ませてしまう度量の深さ。本気になれば1発で決まるはず（笑）」（会社員・26歳・男性）

■「戦闘中もカンナだけ空手技で倒してしまう豪快さ」（会社員・23歳・女性）

■「一生懸命で、本当は一途なところ。もう全部です!!」（イラストレーター・25歳・女性）

FACE DATA





粉骨砕身の覚悟でがんばります

大神一郎

個人年表

1903年1月3日
大神一郎、誕生

1919年4月
江田島の海軍士官学校へ

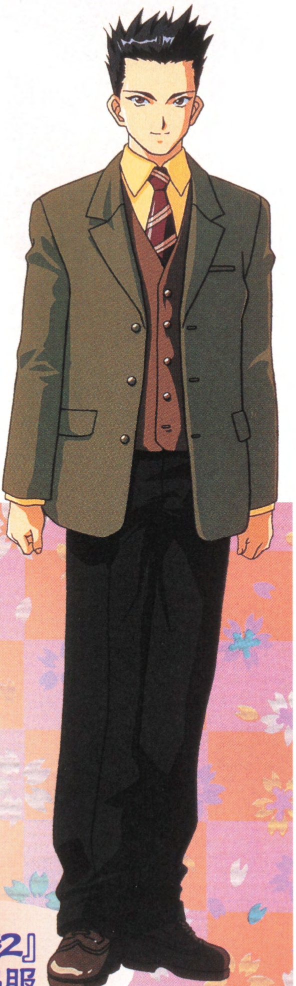
1923年
海軍士官学校卒業後、銀座本部の帝国華撃団に入団

●年齢　22歳　●生年月日　1903年1月3日　●身長　176cm
●体重　65kg　●血液型　A型　●出身地　栃木

経歴だけを見ると、当時のエリートコースを歩んできた大神。海軍士官学校を20歳で卒業したってことは、末は駆逐艦や戦艦の艦長に。そこでの活躍によっては、海軍首脳に名を連ねる…はずだった。しかし現実は、表向きは帝国歌劇団の雑用係をするハメに。前作での活躍も虚しく、階級も少尉のままである。そもそも帝国華撃団に入る原因となったのが、「霊子甲冑」を操れる能力を持っていたため。だがなぜ、大神がその資質を持っていたかは明らかにされていない。ただ大神が花組隊長に選ばれたのは、類稀なるコミュニケーション能力の高さによるところが大きいのかもしれない。大神本人は、決して戦力を計算して信頼度アップに奔走しているとは思えないが…。



⬆大神自身は純粋な気持ちで全員に接してるのでは。それが彼がモテる一番の理由だろう



藤島先生に聞きました【大神編】

――大神を描かれたとき、注意された点はどこですか？

藤島　特徴を無理に出さないようにしようかなと。あんまりヘタに特徴を出すとプレイヤーに「俺はこんなのじゃない」と言われますから。プレイヤーは大神に成り変わるわけじゃないですか。そうしやすいようには描いたつもりです。

――服装については？

藤島　まああありがちな服装にしたという。髪形はボサボサって設定に書いてあったんで。

――なるほど。

藤島　まあ調子のいい奴ですよね。アイリスにまで手を出しますからねえ（笑）。でも戦闘力を上げたいから邪険にもできないからなあと。

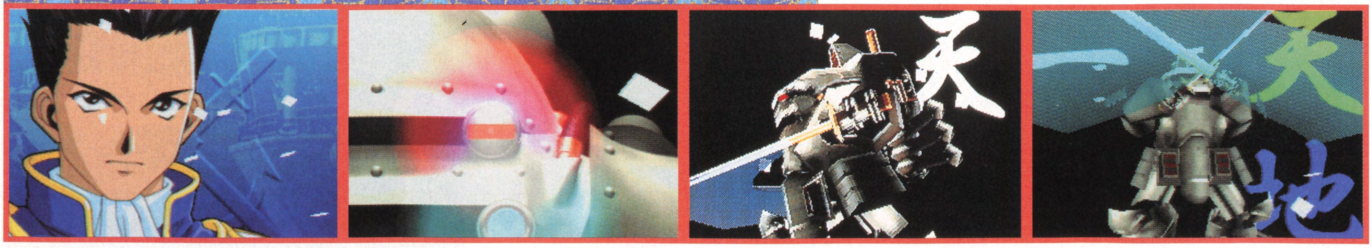
新『サクラ大戦2』外出服

キメッ!の必殺技

狼虎滅却 天地一矢

ろうこめっきゃく　てんちいっし

かけ声とともにシルスウス鋼製の太刀を振るって、敵に大ダメージを与える。二刀流の技だが、大神が二刀流の剣術を習得しているかは謎。前作も二刀流を使っていたが…？



あやめの面影を持つ妹、かえで登場!!

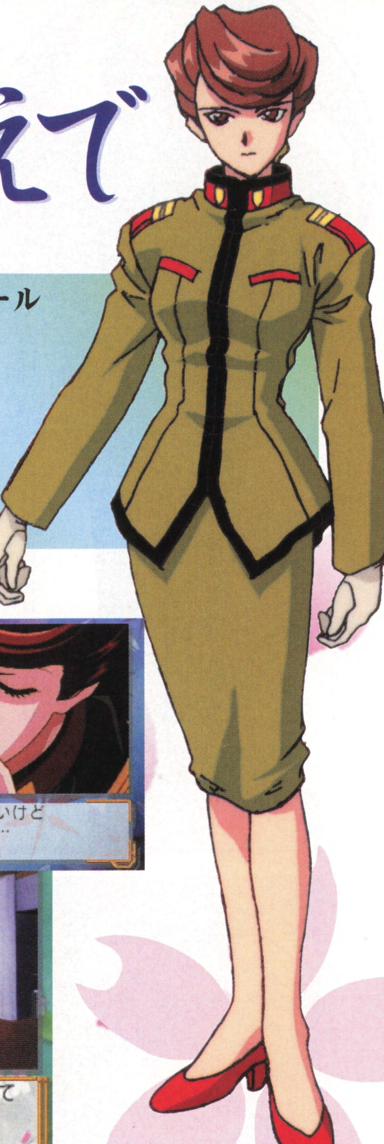
帝国華撃団の副司令官再び!!

藤枝あやめ•かえで

前作での藤枝あやめの存在は、非常に大きなものだった。帝国華撃団の副司令として、さっそうと登場。「降魔戦争」で米田、さくらの父親と戦った過去を胸に、ときには大神を助け、勇気付け、そして悩ませ…。しかし最後の結末は、あまりにもつらく、悲しいものだった。

そして『2』になったとき、当然、あやめがいた部屋は空になっていた。前作をプレイした人にとって、前作の記憶を呼び起こさせる場所となる。だがなんと、3話であやめの実の妹・かえでが登場。姉の遺志を継いで新副司令に着任するという、驚きの展開が待っていた…！

実の姉妹らしく、あやめとかえでの顔はウリ二つ。一緒の軍服を着ていることもあって、髪形以外は同じ人物を見ているようだ。だが性格は見事に対照的。部屋の趣味や私服も、あやめは和風、かえでは洋風を好む。そしてかえでの思想では、仲間の死や自己犠牲を絶対的に否定している。かえでは姿こそ似ているが、決してあやめの代役などではないのだ。



藤枝あやめ・プロフィール

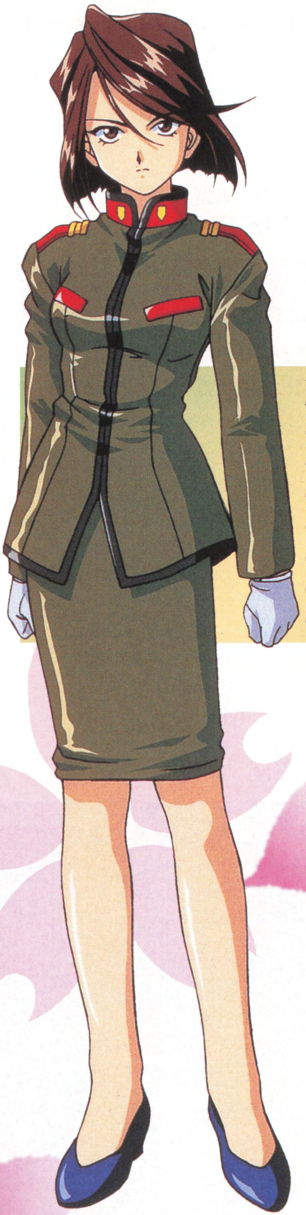
- ●年齢　23歳（サクラ大戦当時）
- ●生年月日　1899年7月31日
- ●スリーサイズ　84/58/83
- ●身長　163cm
- ●体重　46kg
- ●血液型　AB型
- ●出身地　東京都

➡怪しい美しさを持っていたあやめ。よもやそれに理由があったとは…



⬇あやめと比べて、かえでは可愛い所が随所で見られる





藤枝かえで・プロフィール

- ●年齢　23歳
- ●生年月日　1901年10月21日
- ●スリーサイズ　84/58/83
- ●身長　161cm
- ●体重　45kg
- ●血液型　A型
- ●出身地　東京都

藤島先生に聞きました【あやめ&かえで編】

——ユーザーからの意見の中に、「あやめが一番キャラクター的に力が入っているのでは！」というのがあったんですけど。

藤島　そうなのかもしれないですね。いや、描いているときは知らないですよ。

——特に変身後の姿が。

藤島　あれはラフの絵しか出してないですけど、服装はうまくいきましたよ。変身後の服装は、描いているうちに何だかうまくいって、ひどく満足しているんですけど。あの腰の所がうまい具合に縛れたなあと。もう考えられないですね。

——変身後の目つきも、何だかゾクゾク来ますよね。目も力が入っているのでは？

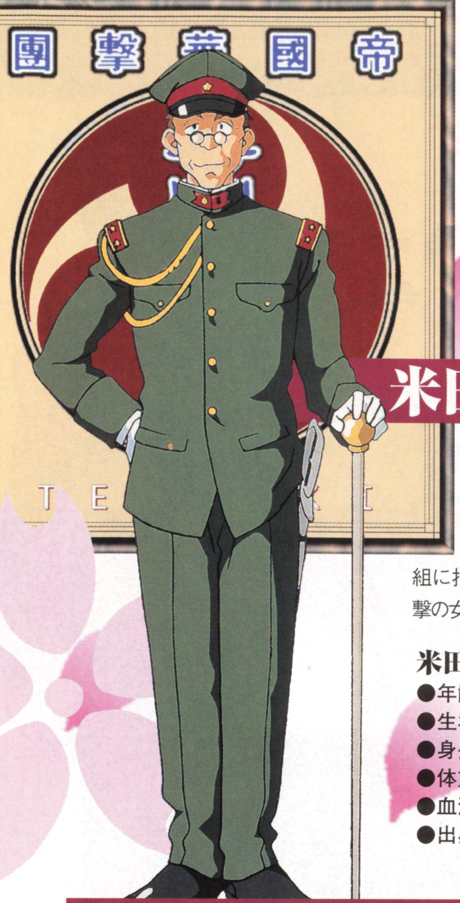
藤島　そうですね。あとで役柄が変わるって知っていましたから。あまりいい人にはできないし、悪い人にもできないから。

——『2』では妹のかえでが登場しますよね。役割的に似た立場の2人ですが、かえではどんな感じでキャラを描かれましたか？

藤島　身長が若干小さいと設定に書いてあったので、小さく描いたのと。顔は同じにして、髪形を変えたぐらいかな。



⬆藤島先生が満足した所を知りたい人は、前作を最後までプレイしてみよう



平時は帝劇を支え、戦時には武装飛行船「翔鯨丸」で支援!!

米田支配人・帝劇3人娘

米田一基

いつも酔っぱらって見えるのは演技で、ひと度不測の事態が発生すると厳格な顔に。帝国華撃団総司令長官として花組に指示を出す。1個人としても帝撃の女の子達を娘のように思っている。

米田一基・プロフィール

- ●年齢　64歳
- ●生年月日　1861年4月1日
- ●身長　162cm
- ●体重　55kg
- ●血液型　O型
- ●出身地　東京都

帝劇3人娘 藤井かすみ



帝劇内では由里とコンビを組んで、事務局の受け付け嬢を担当している。帝劇3人娘の中で一番年上のせいもあるが、落ちついた雰囲気で男性陣のファンも多い。「翔鯨丸」などでは、操縦者たる機関管制及び操舵を担当。

藤井かすみ・プロフィール

- ●年齢　24歳
- ●生年月日　1900年4月14日
- ●スリーサイズ　85/60/86
- ●身長　165cm
- ●体重　51kg
- ●血液型　A型
- ●出身地　茨城県

帝劇3人娘 榊原由里



かすみと同じく、帝劇内で事務局で受け付け嬢を担当。好奇心が強く、噂と情報収集の早さで右に出る者はない。紅蘭とは同期で帝劇に入ったらしく、仲がいい。「翔鯨丸」では航法管制担当。敵の察知に努める。

榊原由里・プロフィール

- ●年齢　22歳
- ●生年月日　1902年5月20日
- ●スリーサイズ　84/57/83
- ●身長　157cm
- ●体重　47kg
- ●血液型　O型
- ●出身地　静岡県

帝劇3人娘 高村椿



帝劇入り口にある売店で、売り子を努める看板娘。立場がらか元気で意外にもしっかり者。大神にも会うたびブロマイドをセールスするところはさすがだ。「翔鯨丸」などでは攻撃の際の要である、武器管制を担当。

高村椿・プロフィール

- ●年齢　17歳
- ●生年月日　1907年12月25日
- ●スリーサイズ　77/54/80
- ●身長　150cm
- ●体重　42kg
- ●血液型　B型
- ●出身地　東京都

ゲーム関係者が語る　花組メンバー以外のココが好き!!

■キャラクター名・森田技師
「みんな好きだけど、強いて挙げるならOVA 1巻に出てきた森田技師かな。自分まんまだから」（レッドカンパニー・原案、設定担当）

■キャラクター名・謎の人
「まだ発表されていないので、名前は言えないけどカッコイイのだ。それも、めちゃカッコいい。シビレる。すごい。たまらない。詳しく言えないのがつらいなー」（レッドカンパニー・ディレクター）

■キャラクター名・？？？
「1人なんてとても選べません。普段は強がるすみれさん。時折甘えた顔が、僕を狂わせる。とぼけた顔して、いい味出してる権爺だってお気に入り。個人的には忘れちゃいけない由里ちゃんだって魅力的。戦闘MAPを右往左往、一般市民もたまらない。考え出すと、とまらない。やっぱり1人は選べません」（レッドカンパニー・なんでも屋）

■キャラクター名・レニ
「人為的に閉ざされた心が、ストーリーを追うごとに人間的な温かみを取り戻していくところ。笑顔がかわいい」（セガ・戦闘デザイン担当）

■キャラクター名・榊原由里
「近い立場にいて欲しい。友達にしたいキャラならナンバー1だと思うんだけどなあ。とりあえずベスト帽子ストなところ」（セガ・ミニゲーム担当）

■キャラクター名・黒鬼会の火車
「破綻した人格。敵キャラとして悪を一身に背負っているところ。世界のすべてを否定しているニヒルさ」（セガ・アドベンチャーパート担当）



横山智佐 INTERVIEW

"お約束"の舞台裏…

真宮寺さくらといえば、横山智佐さん。そんなイメージが、すっかり浸透している。あの「キメゼリフ」は彼女以外の声では、もはや想像がつかない。今回はミュージカルの稽古場におじゃまして、『サクラ大戦』との出会いから現在、そして全力投球中のミュージカルについて、お話をうかがった。



最初に思ったのは、大和撫子を演じることができるのかという不安

――真宮寺さくらとのそもそもの出会いからお話をきかせてください。

横山　お電話をいただきまして「今度『サクラ大戦』というゲームが始まるんですが、お受けいただけますか」と、それだけでした。普通です。ナッシング・スペシャルです（笑）。

――では、さくらの設定を最初にご覧になった時に感じたことは？

横山　大和撫子を演じることができるんだろうかという不安が、一番初めにありました。苦手なんです、おとなしい役。世界設定についてもいろんな思いがありました。架空の太正世界といっても、"剣と魔法の世界"のファンタジーなのか、『サザエさん』みたいにどこか近くにある世界なのか…。「さくら」は、他のキ



普通だけれど存在感のある女の子、それが「さくら」むずかしい役をいただいてしまったという感じ…

ャストとのバランスの中でどんなポジションなんだろう、というのも気になりましたね。

――それで、さくらのポジションを、どうとらえられたんですか？

横山　スタッフさんからは「さくらは個性のないのが個性です」と説明していただきました。それまで私が演じていた元気な子、オテンバな子ではないし、ギャグメーカーというわけでもない。「普通の１人の女の子として存在していてください。けれどやっぱり『サクラ大戦』なので物語の中心に置かれますから、存在感がなければいけない。でも存在感を出すためにおどけてみたり、妙にかしこまってみたり、そういう必要もありません」と言われました。全身を縛られたような不自由な状態でいながらも自己主張しなければいけない。難しい役をいただいてしまったなあと感じました。かえって「暗いです」とか「乱暴者です」とかはっきりした個性があると、それを突き詰めていけばいいんですけれど。無いものを探すというむずかしさを感じましたね。

さくらの好きなところは…顔ですね（笑）

――「普通だけれど存在感ある女の子」。それは、今までさくらを演じてきて実現できたと感じていらっしゃいますか？

横山　う～ん、そうですね。音響監督さんがたいへん厳しい方で、収録中、私のしゃべる台詞を目をつむって聴いていらっしゃるんですね。それで、「絵が浮かびませんでした」とか「伝わって来るけれど風景になっていないからもう一度」みたいな。そういう細やかなダメだしもありまして…。最終的にＯＫをもらっているので、きっとできているんだと、自分で自分を信じてあげたい気持ちなんですけれど。

――さくらという女の子のお好きなところと、ちょっと困ったなあと思うところがあったら。

横山　好きなところは…顔が好きです（笑）。藤島康介先生のお描きになったあの顔。困ったところは…なんでしょうね。さくらを自分の演じているキャラクターじゃなく１人の女性として考えると、はがゆく思います。「もうちょっと好きな人に大胆になってもいいんじゃないの」と応援してあげたくなります。でもそのはがゆさが太正レディなんでしょうね。

――横山さんなら、もっとストレートに好きな人にアタックしますか？

横山　ええ。私だったら、いろんな状況を確認して、いろんな手段を選ぶと思うんですけれど。TPOに応じた…。でも考えすぎるから良くなかったりするんですけれどね（笑）。

――ところで、さくらは居合いの達人。横山さんは武道に興味を持ったことはあります？

横山　いいえ、まったく。でも最近、アルティメットが好きなんです。一種、なんでもありのケンカですよね。武道になるとどうしても、歴史とか心得とか、精神面が重んじられるじゃないですか。そういうのはきっと深くつき合わないとわからない。だからといってプロレスのように商業的なお芝居じたてになっていると、気持ちが退いてしまうんです。そんな中で初めて入り込めたのがケンカ。だから今はアルティメットという競技が好きです。でも私はそんな乱暴者じゃないんですよ（笑）。

『サクラ大戦』の世界は、粋な世界

――『サクラ大戦』の世界観についてですが、太正浪漫的世界はお好きでしょうか？

横山　ええ、とても好きです。会話が粋なところが。すごくこだわってメッセージ・シナリオを作ってある。説明的な部分もあまり説明調のセリフにならないように。そういうさりげない配慮が、きっと物語全体を良くしているんだなあと思います。その他にも、浅草の仲見世の部分がカッと開くとか…。どこに核シェルターが掘られているかもわからないような今の時代に生きていて「思いがけ

ミュージカルに初挑戦

４月４日から天王洲アイル・アートスフィアで催されるミュージカルについては…

「今、立ち稽古のまっ最中です。今回私は、特別出演という看板を付けていただいて本当に“もったいない”という感じ。私の出番は、ほんの橋渡し的なもので、乙女組が花組にとってどういう存在なのか説明をします。だからこれといった苦労もなく、他の出演者の皆さんの見事な踊りを見ながら“肉体ってキレイ”と、お客さまの気分ですね。」（この取材の直後、横山さんも踊ることが決定。のほほん気分は吹き飛んだのであった）



⬆東京公演は４月15日で終わったけど、５月１日から５日まで、大阪のシアター・ドラマシティで公演中です

⬇見よ、この長蛇の列！　みんなこの日を待っていた。入場者には、架空のメモリアルチケットが配られました。（この券でミュージカル会場に入れるわけじゃありません、念のため）



ない所に思いがけない正義があって出てくる」というような設定は、ほんと、粋だなあと思います。

――「さくら＝横山智佐さん」というイメージが世間に定着しつつありますよね。

横山　コスプレもしてますしね(笑)。コスプレは楽しいですよ。私は好きでやらせていただいてます。結局、声優って裏方のお仕事ですよね。だから「声優の横山です。真宮寺さくらをやってます」といっても、やっぱりセリフをしゃべらないと皆さんピンとこない。それが、衣装をつけて「破邪剣征・桜花放神！」と言うと「あっ、さくらさんだ」とわかってもらえるのは、なんだかうれしいですね。

――さて「キメの快感」ということで、今回『サクラ大戦』の特集を組ませていただいているわけですが…。ずばり、横山さんは「キメゼリフ」はお好きですか？

横山　好き嫌いで言ったら普通の日常会話の方がいいんですけれど…。「キメゼリフ」っていかにも演技の部分、お約束ごとの部分じゃないですか。本当に相手を斬る時は「んっ」とか「はっ」というくらいで、セリフなんて言わないでしょう。それが漫画やお芝居では違うウソッ子の部分。ミエを切ってから相手を斬るっていうドラマのお約束なんですね。ですから、お約束はお約束として、プレイヤーの皆さんがなるべく技を気持ち良く出した気分になれるように、おつとめしているという感じです。はい。

――でもご本人も、セリフを言っている時には気持ちがスカッとするのでは？「百花繚乱！」とか「破邪剣征！」とか。

横山　実はそうとも言い切れないんです。あれも裏では「すみません、もっと巻いてください」とか「前半ゆっくり、後半早く」とか…。秒数の問題や、技を出している画面の切り替えとのタイミングとか、いろいろ技術を要求されるので、慣れてくるまではたいへん。自分の中で消化するまで時間がかかるので、最初から気持ちいいというわけにはいかないですね。それに、キメゼリフは喉への負担も大きいんです。だからスタッフの方も、やられの音声とか張りのキメゼリフの部分は、最後に録ってくださるようにしていますね。

横山智佐さんのミュージックCDが発売だよ

その名も

FLOWER CHILDREN

横山智佐さんと豊口めぐみさんのスーパーユニット「フラワーチルドレン」初のオリジナルアルバム『LOVeの伝説』が、広井王子さんのプロデュースで、5月21日エアーズから発売される。収録曲は「たとえば愛だよね」のRemix Versionを含む全6曲。カラオケバージョンも収録されているぞ！しかも、写真満載の豪華ブックレット付き。これは、急いで予約するしかないでしょう!!



フラワーチルドレン
『LOVeの伝説』AYCM-606
￥2500（税込）
98年5月21日発売

お約束はお約束として、プレイヤーのみなさんがなるべく技を気持ちよく出せるように…、それが「キメゼリフ」の役割だと感じています



『2』の見どころはズバリ、合体攻撃

――ではお好きなキメポーズはありますか？

横山　ゲームじゃないんですが、去年やった“歌謡ショウ”の中で、さくらがすみれさんを助けにいくシーンがあったんです。「お手伝いします！」って。その時、まず右手ですみれさんをかばい、左側の3人の敵に対してガードのポーズを取って腕まくりをする。そのポーズが好きでした。そのあと剣を振り回したら、もうデタラメになっちゃいましたけれど…。

――『サクラ大戦2』では“成長したさくら”に会えますよね。その成長した部分は、声をあてる上で何か意識しているんですか？

横山　ええ、もちろん。辛くても泣かないとか、涙が枯れるまで泣くとか。今回は、自分の精神を自分でコントロールできるようにがんばっているさくらがいるんです。そこを意識して演じています。急に年齢があがったわけではないので“声を変える”ような、技術的なことではないのですが。

――最後に『サクラ大戦2』、ファンの方に特にどんなところを楽しんでほしいですか？

横山　合体攻撃、技が微妙に変わっているので、それを楽しんでいただきたいです。その合体攻撃の技の名前もまたおもしろおかしくて。シリアスなんだけどつい笑ってしまうものになってます。ご期待ください！

取材・文／かきあげこ
撮影／清野泰弘

Profile

よこやま ちさ：12月20日生まれ、B型、東京都出身。声優だけでなく、歌、お芝居と、その活動はマルチに広がる。代表作『VS騎士ラムネ＆40炎』ミルク、桃風役など多数。

SEGA SIDE CREATOR INTERVIEW

セガ・サイド開発者インタビュー

数々の実験をへて生み出されたシステム



『サクラ大戦』シリーズは、レッドカンパニーが世界観やキャラクターを構想。それをゲームに組み込む作業をセガが担当している。魅力的な『サクラ』ワールドを見事に表現させた、セガの開発スタッフに話を聞いた。

(株)セガ・エンタープライゼス
『サクラ大戦2』開発プロデューサー **大場規勝**

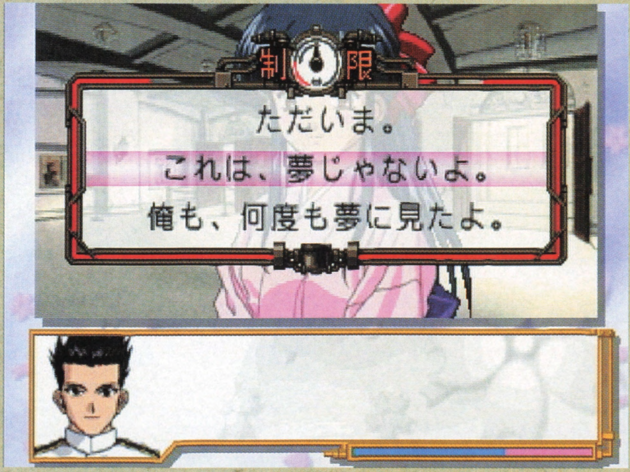
セガ側の開発プロデューサーとして、前作からレッドカンパニーとの調整などを担当する。『サクラ大戦』シリーズ以外の代表作は、『花組コラムス』、『千年帝国の興亡』、『サカつく2』等のプロデュース。

LIPSの選択肢は、ある意味どれも正解なんですよね

揺れる感情をさらに表現させたLIPS

──ゲームのシステム面はすべてセガの方で制作されたそうですが、「LIPS」もそうですか…？

大場　最初の「LIPS」は、レッドカンパニー（以下レッド）さんの企画書の中にあったんですよ。『2』の「ダブルLIPS」は、前作を作ってる段階からウチの連中が考えてて。女の子の感情をもっと出そうという考えから作りました。例えば女の子に「好き」と言われて選択肢がでたとき、すぐ好きって選べばいいんですけど、少し考えると女の子が「やっぱり嫌いなのね」と言って選択肢が変わると。そういうところで感情を表したかった。それ以外に、遊びの要素として焦らせたかったと。



←多くの新要素が加わったLIPS。本当に会話しているようだ

伏線を見ていたかで変わる女の子の印象

──『2』のシナリオには、本筋のストーリーとは関係ない女の子ごとのフリー行動が多く楽しめますよね。

大場　そうですね。『2』は前作よりさらに多くなっています。新キャラの織姫って、序盤は結構イヤなヤツじゃないですか。両親からの手紙を喜ぶアイリスに嫌味を言ったりして。でもアイリスが飛び出した後に、実は彼女も心配して行方を探しているんです。それを見れば、実はいい奴なんだとわかったりしてね。逆に見ていないと、嫌なヤツで終わったりするかも。そういった感じで女の子ごとの伏線を追っていくと、新たな発見ができて楽しいですよ。

──伏線を見たかで、プレイの際に見てきたシナリオも変わると。

大場　友達と「こんなシーン見た？」、「知ってる？」と話したりしてね。

──前作でわからなかった、女の子ごとの生い立ちが明らかになるところも『2』の見どころの1つですが。

大場　『2』のテーマは、実は家族愛というか。前作では暗い過去を持つ女の子が、いかに心を開いていくかに力を入れていまして。で、今回は前作からの女の子に関しては、なぜ暗い過去を持っているのかというところを、家族も含めて深く見せていこうという狙いがありまして。ゲームの最後でも、そのテーマが活かされていますから。

1ヵ月1話形式で季節が強調された

──『2』は1ヵ月1話という形でゲームが進むようになりましたが。

大場　前作もだいたい、1ヵ月1話だったんですよ。ただストーリーが間延びしないようにシェイプアップさせていったら、10話になりまして。今回は前作の1年後、太正14年の4月から翌年の3月で終わるという形を取ったんです。これは『サクラ』のお約束という基本的なものとして、1ヵ月1話という形があるので。

アニメとCGの融合というのは技術よりセンスが要求される

——完全な1ヵ月1話方式になったことで、前作以上に季節感が表現されるようになりましたね。

大場　今回は季節感をもっと出そうよということで。イベント的にも、夏休みは海に行こうとかクリスマスがあったりとか。戦闘シーンなんかでも、2話だと5月なんで藤の花が咲いてたりして。天候や時間、季節をもっと出していこうよと話し合いまして。

——夏は海に行こうといった点は、セガの方で考えられたのですか？

大場　あれはね、広井王子さんかな（笑）。打ち合わせ中に「じゃあ夏は海に行こうよ！」とか、「山もいい、温泉が1番いいんじゃないですか」とか話し合っているうちに。最初は海って話があって、「やっぱ花組の水着シーンが見たいよね」って話になって。僕は個人的に「いや、水着より混浴ですよ」って（笑）。

——でもそうやって季節感を全面に出したおかげで、女の子の魅力がより楽しめるようになりましたよね。

大場　あとアドベンチャーパートの背景にしても、桜が散ったり雲を動かしてみようとか。その辺は最初に色々と実験をしました。最初は背景をムービーにしようかという話もあったんですよ。

実験の末採用されたCGとアニメの融合

——システム制作を担当された側として、技術的に工夫された点などは何かありましたか？

大場　技術的に1番変わったのは、ムービーシーンとサウンドの圧縮が。『2』ではサウンドで、風の音などの環境音をたくさん出せるようにしたんですよ。もう1つはアニメーションシーンで、アニメとCGの融合というのをやろうと。CGで作った「光武」に、さくらが乗るように。これも社内で実験をしながら、「これができる所を探そうよ」と話して。

——アニメとCGを融合させるという作業は、非常に難しそうですが。

大場　難しいというかセンスが必要というか。CGを起こすのとアニメを描く作業は全然違うので。『2』のアニメーション部分は、実はフィルムを作っていなくて、全部デジタル彩色をしてもらったんですよ。ゲームでムービー上に圧縮しても、きれいになっているはずです。

——女の子の表情が増えたのにも驚きましたが。

大場　そうですね。滅茶苦茶多いんですよ、枚数が（笑）。

——女の子の顔が赤くなるシーンがいい感じですよね。新しく横顔が見られるのも評判いいようですし。

大場　実はアドベンチャーパートの女の子のバストアップ画面も、フルアニメーションさせようという話があったんですよ（笑）。で、実験してみたんですが、あまり動きがあるとかえって感情移入できないんですよ。画面が止まってて、タイミングよくニコッと笑った方がすごくいいんで。

——実際の会話でも、動きまくる相手とは話したくないですしね。

相性によって変わる協力攻撃の魅力とは

——戦闘の部分でも新しい要素がたくさん増えましたね。その中でも協力攻撃は、出るとすごくうれしい。

大場　戦闘部分のコンセプトの1つとして、1人1人のキャラクター性を出そうという考えがありまして。協力攻撃も、アドベンチャーパートで仲がいい女の子同士だと、攻撃が出やすかったり。具体的な発動方法を知らなくても、プレイしていれば感覚的にわかってもらえますから。

——すみれとカンナなんて、全然出なさそうですよね（笑）。

大場　逆にレニとアイリスはどうかとか。組み合わせによってセリフが変わるのも見どころの1つですね。

あえて難易度を下げ思考ルーチンを賢く

——このシリーズはファンの支持が非常に高いゲームだと思いますが、ファンの意見を参考にしたところは何かありましたか？



⬆CGで彩色された『2』のアニメ画面。その映像はじつにきれい

大場　要望で1番多かった意見が、「戦闘をもう少し難しくして」というものですか。ですが僕等はこれを、難しくするのではなく、もっとおもしろくしてやると考えたんです。『2』の開発スタッフの中には、『千年帝国』（ミリタリー戦略シミュレーション。難易度がかなり高い）を作った連中がいて。シミュレーションマニア用に難しくするのは簡単なんですが。

——でもそうなると『サクラ大戦』とは方向性が変わりますね。

大場　ええ。『2』の開発開始時も、「難しくするのは簡単だよね」と話してて。じゃあ戦闘をデュアルマップ（戦闘フィールドが地上と空にあるマップ）にして「翔鯨丸」をユニットで使えるようにして。上空からバンバン撃てるようにしようかとか無茶なことを考えて（笑）。

——それはぜひ見たかった（笑）。しかし多少は難易度を上げようとは思われませんでしたか？

大場　最初の段階ではかなり難しかったんですけど、最終的には易しくしました。『千年帝国』のファンとかだと、難しさがおもしろさに繋がっているんですけどね。ただその難しさは絶対「汚い」バランスではない。敵が妙にカタいとかじゃなくて、マップ配置など戦略的な難しさとか、思考ルーチンの出来とか。そんな中で、『2』の戦闘は思考ルーチンが非常に賢いんですよ。

——どんな感じでですか？

大場　具体的には秘密ですが、わざとバカになったりするんですよ（笑）。ある方法で「難しい」にすれば、かなり思考ルーチンが賢くなります。

——それにしても今回は、発売日通りにソフトが出てよかったですね。

大場　3枚組のボリュームでこれは奇跡です（笑）。前作はどんなゲームなのかすらわからなくて、LIPSが感情を表現するものだと言っても誰も理解してくれなくて。で、前作をプレイしてもらって初めて「これを言いたかったのか！」と理解してもらえました。ですから今回は説明をするのは楽でしたけどね（笑）。

私のお気に入りの"キメッ!"

レニが織姫と協力攻撃をする際、「よろしく」と言ったとき「ヤダ」と言いながら協力してくれるというところが…（笑）。そこが結構好きだったりするんですが。あとすみれの必殺攻撃の振り付けは全部好きですね。「連雀の舞」とか。長刀をクルクルと振り回すときに、「シュウン」って出るところがいいです。



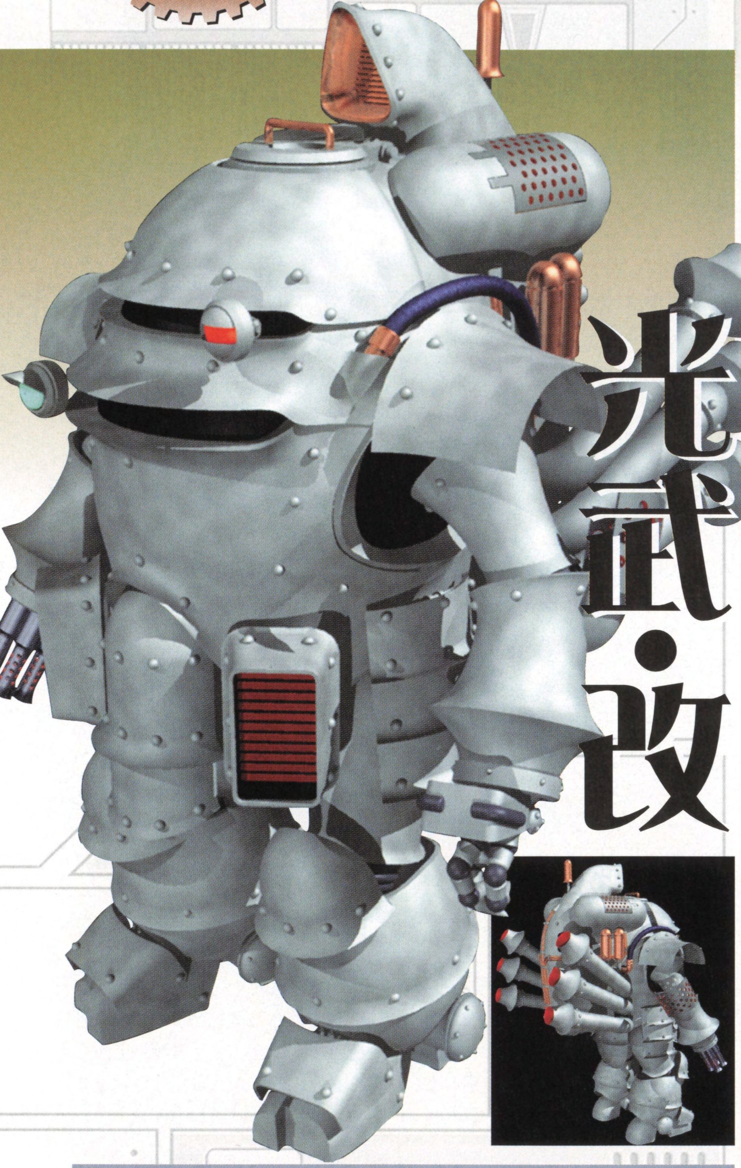
⬆すみれの必殺攻撃は、広範囲のザコ敵を一撃で倒せるのも気持ちいい！

人の精神力を得て、初めて実力を発揮できる

霊子甲冑 大解剖

ひとたび戦闘になると、花組の手足となって活躍する霊子甲冑。そこには独特で綿密な設定がなされている。ここではそれを検証しつつ、その魅力に迫ってみたい。

光武・改



前作での「降魔接触戦」で大破した「光武」を、帝国華撃団工廠が回収。神崎重工の協力を得て改修、改造を加えた「光武」の改良型。基本設計は「光武」に準じているが、主機関である霊子力機関の高出力化によって、出力が1.8倍上昇。高出力化が施された霊子力機関の搭載にあたって、蒸気排出口、排気管の増加、冷却用の空気口などが新たに施されている。

DATA

		製造	神崎重工／帝国華撃団工廠
		全高	2532mm
正式名称	虎型霊子甲冑兵器 光武・改	肩高	1875mm
使用目的	治安維持／対降魔戦闘	乾燥重量	728kg
開発年月日	1924年6月	主機関口	蒸気併用霊子機関（改良型）

操縦者の霊力を力の源とする「霊子力機関」とは…!?

ある媒介を経て、人の霊力を物理エネルギーに変換。そこで生まれる「霊子力」を作り出すシステムのことを「霊子力機関」と呼ぶ。この霊子力機関を主機関とする人型戦闘兵器が、「霊子甲冑」というわけだ。操縦席は非常に狭く、搭乗するというよりは「装着」すると言ったほうが正しい。まさに甲冑を着る感覚で、「甲冑」と名前が付く理由となっている。装着の際には、戦闘服の肩部分に付いた結合部に（なんと自動的に）チューブが4本装着。これを通して操縦者の霊力が霊子力機関へと注ぎ込まれる。補助的に蒸気機関も併用されるが、実際の起動、行動には搭乗者の霊力の強さが多大な影響を与えるわけだ。霊力がないと霊子甲冑は始動しない。



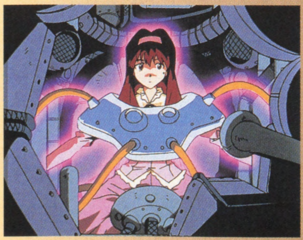
⬆「光武・改」より格段に高性能の「アイゼンクライト」を動かすには、それだけ高い霊力が必要となる！



➡花組の霊子甲冑の能力は基本的に大差はないはず。だが搭乗者によって、実際には大きな差がある

初代「光武」が誕生するまで

霊子甲冑の元となった人型蒸気兵器が登場したのは、アメリカの南北戦争時。このときその実力を見た、神崎すみれの祖父・忠義の働きかけによって、初めて日本に人型蒸気「スタア」が輸入される。それは徳川幕府の所有物だったが、大政奉還で幕府が崩壊した混乱を利用して忠義が隠匿。その直後に神崎蒸気商会（のちの神崎重工）を設立する。そして国産初の「富士」を開発。いくつかの試行錯誤の末、霊子甲冑試作1号機「桜武」の開発に成功した。その起動には難問が生じたが、実験に偶然居合わせたすみれによって起動が実証。そのデータを元に「光武」が誕生する。



⬆当時12歳だったすみれが搭乗したとき、初めて「桜武」が動き始めた（OVAより）

霊力が機体に与える影響

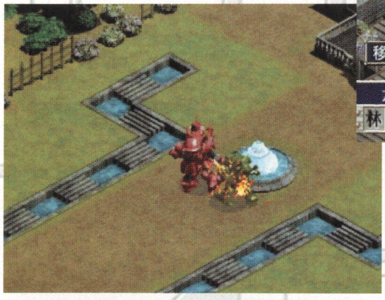
霊子甲冑に欠かせない「霊力」とは、人が持つ「精神の力」を指す。それは単純な精神力とは違い、年齢に関係なく持って生まれたもののようだ。(花組1番の能力を持つアイリスは、たった1歳で霊力に目覚めている)ただある程度の力は、肉体、精神面の鍛錬でアップは可能らしい。空手の達人であるカンナは、1対1での戦いではアイリス以上の実力を発揮している。また前作の経験によって、『2』では花組の全員が最初から高い戦闘能力を持つ。「光武・改」に搭乗しているのにもかかわらず、前作の「神武」より優れているのはそのためなのだ。花組の霊子甲冑は、多少の能力変更(前作では紅蘭が行ったが)を除けば基本性能に差はない。だが実際の戦闘では、各搭乗者の霊力によって性能が大きく変化。霊力さえ強ければアイリス機のように、瞬間移動が可能になるほど無限の性能を秘めている。そしてゲーム中では、大神への「信頼度」によっても実力が変わってしまう。兵器というよりは、搭乗者そのものを見ているようだ。

各機体の武装と防御

武装に関しても、ノーマル状態の霊子甲冑は統一されている(光武・改は右手にガトリング砲を装備)。ただこれも戦闘中は、各機体ごとに独自の武装を装備している。武装の変更は帝国華撃団の中で行っているようで、紅蘭にいたってはチビロボを装備させるなどやりたい放題(笑)。

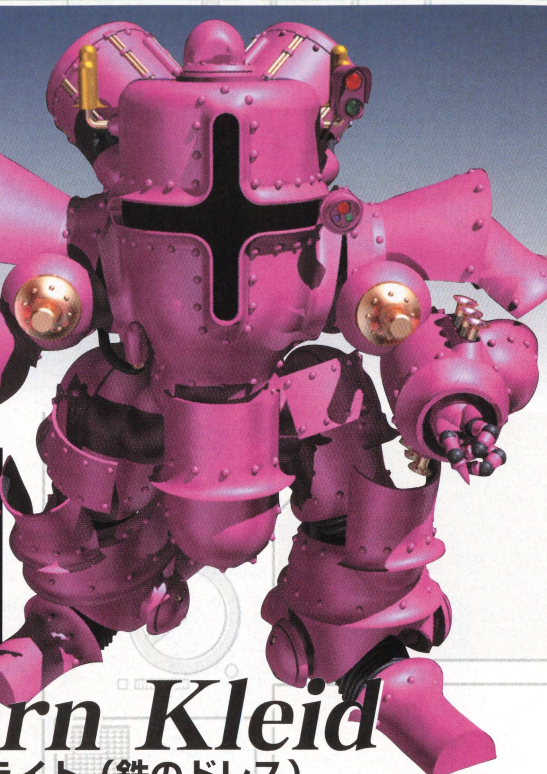
防御面では、霊子甲冑の装甲には「シルスウス鋼」が使用されている。これには妖力を防ぐ効果があって、対降魔戦闘用に開発された霊子甲冑には欠かせない材質だ。霊子甲冑のダメージをなぜ「回復」できるのかについては、明確な設定はない。だが搭乗者の霊力が主動力源となるなら、「回復」こそ正しい援護法なのだろう。





⬆戦闘中に、機械的な損傷を修理するのはナンセンス。むしろ搭乗者の霊力を「回復」させた方が頑張れるのだろう

⬅打撃攻撃中心のカンナ機、支援攻撃中心の紅蘭機など攻撃兵器は十人十色。でも紅蘭のロボットはどこから…





Eisern Kleid
アイゼンクライト(鉄のドレス)

神崎重工の協力の元、ドイツの重機会社ノイギーア(好奇心の意)が霊子甲冑「アイゼンクライト」シリーズを完成させた。本機はⅢ型の「クロイツ」。特徴は並列に配置された三基の「Y型」霊子力機関。機関部が回転して主機関をローテーションできるため、主、補助機関以外に1機関未使用状態で温存。緊急使用することで最大出力での連続行動が可能に。

DATA

		設計者	カール・オストヴァルト
		製造	ノイギーア社(ドイツ)
正式名称	アイゼンクライトⅢ型(クロイツ)	全高	3132mm
使用目的	治安維持/対妖魔戦闘	乾燥重量	1471kg
開発年月日	1924年11月	主機関	蒸気併用霊子機関(Y型)

操縦者の性格が表現された細やかな動きに注目!



『2』をプレイしたとき、戦闘中の霊子甲冑の動きにビックリした人は多いはず。登場シーンや行動前の決めポーズなど…その動きはまさに生きているかのようだ。「光武のモーションは人間に近い形で作られているんですよ。本当は腕なんて、頭の横まで絶対上がらない。でも搭乗する女の子は、きっとこんな動きをするだろうと想定して、無理やり光武にモーションを付けているんです(セガ・エンタープライゼス・大場)」



⬆「アイリスの光武の動きも、腰のあたりがキュンとひねって動いてね(笑)」(大場)



動作が超かわいい



➡綿密な設定がありながらゲームならではの楽しさも表現。これがまた魅力を引き立てる

サクラ漬けにはワケがある

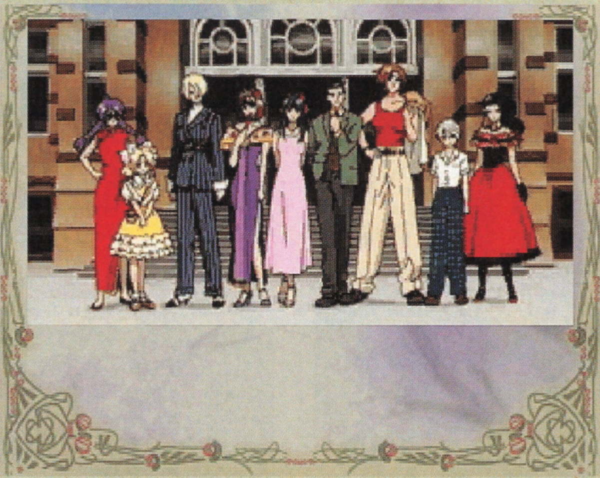
ユーザー座談会

『サクラ大戦』ユーザーには、こだわりと自分なりの思い入れを積極的に発表している人が多いような気がする。そんなこだわりユーザーと、FC会報誌の編集長に出席いただき『サクラ』の魅力を語ってもらった。

こだわりのサクラ漬けなファンが語る、『サクラ大戦』の「キメッ！」の魅力とは…？

──世界観、ストーリー、キャラクター、メカと『サクラ大戦』には、いろいろな要素がありますが、その中でもとくに惹かれる部分というと？

遠藤　やはり、キャラクターの魅力だと思うんですよ。私は李紅蘭が好きなんですけど、はっきりいって霊力を除いちゃったら、すごく普通の女の子なんですよね。それを本人もわかっていて、コンプレックスみたいなのもあるんですけど、一生懸命がんばって役に立とうとしている…、



そういう健気さに惹かれるんですね。

北2　僕も、目をつけたのはキャラクターから、というのはあります。最初は、キャラクターデザインの藤島先生の絵がいいなあと思っていて。その後雑誌で見てシステムなんかを知ったんです。けど、光武なんかはちょっと…。メカですから無骨なところがあってもいいんでしょうけど、光武も藤島先生のデザインだったらよかったのに、と思いましたね（笑）。

遠藤　私は結構好きなんですけど、あのメカ（笑）。

──千葉さんはいかがでしょうか？　立場的に、単なる「好き」では言い表せないかもしれませんが。

千葉　各界のプロフェッショナルが集まって作るゲームは、どんなゲームになるんだろうって、発表当初からずっと追いかけていたのが『サクラ大戦』なんです。結果として、サターンを代表するソフトになりえたわけですが、あの頃からスタッフ全員がこの１本にかけるという雰囲気がありましたね。

心をくすぐるシナリオの妙

──みなさんのお好みのキャラクターは誰ですか？

北2　僕はやっぱりさくらです。

──どんなところがでしょうか？

北2　非常に正統派で、嫉妬深いし、ひとつ間違えばうっとうしいと感じてしまう、スレスレの点ですね。でも健気で女の子らしい。そこがまた、かわいいと思わせるところなんですかねえ。

千葉　『１』ではすみれなんかがよかったです。『２』では、織姫になりましたねえ。すみれはまだ、口では厳しいことを言っていても、みんなのことを考えているところがあったんですが、織姫はなんでもこなせる天才で、「私は貴族だし、あんたたちは平民じゃないの」みたいな自己中心的なところがあって…。

──「足引っ張らないでください」みたいな。

千葉　そうそう。戦闘の時も私１人で十分ですっていってますし。そんなにかわいい性格じゃないですよね、実際にゲームをプレイしていると。

──そこがいいと…。

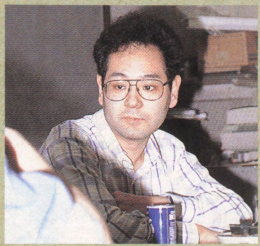
千葉　シナリオの妙っていうか、憎い子ほどコロっといくというのがあるじゃないですか。

──突き抜けちゃってると、逆に惹きつけられるという感じですかね？　もう１人の新キャラクターのレニも、透明感のある感じで人気が出そうですよね。

遠藤　大きいお姉さんに人気が出そうなキャラクターですね（笑）。

──アイリスもそんな感じの人気がありますよね。『サクラ大戦』って、女性のファンも多いですよね。

参加者☆プロフィール



遠藤さん

「帝國華撃団つくば支部」なるホームページを開設。本業は、某研究組合でマルチモーダルデータベースの研究に従事
http://www.bekkoame.or.jp/~enchan/sakura/



北²(ペイ)さん

当然ペンネーム。姉弟でホームページを開設。『サクラ大戦』の小説を掲載している。バンタン電脳情報学院在籍、ネット歴１年
http://www.asahi-net.or.jp/~qt4t-umzw/



千葉ちゃん

セガ公認ファンクラブ・太正浪漫倶楽部の会報誌編集長。前作の発表当時から『サクラ大戦』を追いかけ続け、冷静な立場で見つめる。こと『サクラ』に関して右に出る者はいない

千葉　会報でも、女性の方のイラストとかすごいですね。だいたいカンナとかマリアに人気が集中してます。
遠藤　誰でも楽しめるレベルで、なおかつマニアックにもいける…というその中間点に出てくるゲームなんですかね、『サクラ大戦』って。最近はなかなかそういうゲームって少なくなりましたけど。
——今回のミュージカルを始め、サクラワールドというのがどんどん広がっていますよね。
千葉　前々から広井さんは、そういう方向に持っていきたいとはおっしゃってましたね。
遠藤　キャストは声優の方じゃないんですよね？



⬆あやめの回想シーン。ゲーム開始後、すぐ登場するイベントだが、思わずしんみりしてしまう、いいシーンだ

基本に忠実なお約束が、「キメッ！」を越えたサインになる

千葉　隊員候補生みたいな乙女組ということで。おもしろいのは小説、ミュージカル、OVA、歌謡ショウ、ゲームというつながりが、パラレルじゃないんですよね。必ず接点があって設定の辻褄が合わないってことがない。全部が連結していてレールが引かれているから、果てが見えないぐらい世界が伸びている。
——やはり、最初の設定がカッチリと作られているからなんでしょうね。で、『サクラ』の「キメッ！」に入っていきたいんですけど、キメゼリフ、キメポーズのようなTVアニメ的な演出は、作品の中でどんな効果があると思いますか？
遠藤　ひと段落して、次に行こうかなという時に、ゲームだと結構飽きがくる場合があるんですよ。そこで予告が入ると、こういう画像があるんだ、こういう話だったら見てみたいなと思って、続けてしまうところはありますね。
北2　戦闘シーンが長くて、特に最初の頃は辛かったんですよ。ところが、そこで最後の「キメッ！」が利いてくるというのはあると思います。
千葉　アニメとか特撮のパターンを踏襲はしているんですよね。でも、ゲームというのはユーザーが電源を切らない限りエンディングまで続けられる。受け身ではなくて、ユーザーが自分で選べる。これで終わりというのがないので、予告を入れたというのはいい効果だったなあという感じですよね。

「キメッ！」の演出その効果は…？

——最後にキメポーズが入ることによって、快感が集約されているようにも思えますね。
千葉　あの「キメッ！」が出て、初めて「次の戦闘はないんだ」とホッとするんじゃないでしょうかね、ユーザーとしては。『2』では、2回戦闘してやっと1話が終わるとかありますから。だから、勝利のポーズが出ないとまだ戦闘があるんだという、そういう信号でもあるのかな？　で、勝利のポーズをキメて、次回予告へと流れてやっと終わりというところがあるんでしょうね。
——あと、今回は光武・改が登場したときに1体ずつキメポーズが追加されているわけですけど、そういうメカのポーズはいかがでしょうか？
遠藤　私は必殺攻撃が好きで、アイリスあたりになると何がなんだかわからなくなるけど、見ていて楽しいという（笑）。それと、必殺攻撃はダメージが溜まってくると出せるんですよね。そのあたりが結構よくできているなあと。
北2　ヒーローモノの基本ですよね、奥の手は最後までとっておくと。
千葉　最初だけ使えますけどね。ただ、そのあとは溜めるか攻撃をくらうかしないと。
——好みのキメポーズというと？
遠藤　キメポーズとはちょっと違うかもしれないんですけど、あやめさんが大神のひたいをつついている、あれがいいですよね。それと、アイリスとの合体攻撃が非常に好きです。ステッキ持ってメンソレータムみたいな感じが（笑）。かわいくて、出したらホッとします。
北2　僕もあれを見たときは、ひきつる笑いが出ましたけどね。「やったなあ」って感じで。
千葉　『2』では『1』のクリアデータが、本体かバックアップメモリーにあるサターンでやると、あやめが思い出になって出てくるんですよね。空き部屋になっているじゃないですか、あやめの部屋が。そこで、「ここは昔あやめさんがいた部屋だなあ」という感じで回想が入る。
——いい演出ですよね。千葉さんはキメポーズに関しては？



⬅プライドが高く意地っぱりの織姫だが、それだけに、ふとしたところで見せるかわいい1面に、つい気持ちが揺れてしまう。本当はいい子なのだ



➡中性的でぶっきらぼうなレニ。徹底して感情を表に出さないのが、逆にいい味を出していて、思わず笑ってしまうセリフも…

SEGA・RED 『サクラ』のここが好き

■レトロな雰囲気は作りがいがあります。ありがちな未来ってあまり好きじゃないし…ね
（レッドカンパニー・アートディレクター）
■すべてです！　浪漫あふれる世界観も、寝るのも忘れるゲームの出来も。重厚感あるCGも、生き生きとしたキャラクターも。アフレコ現場の雰囲気も、徹夜でがんばる開発さんもみんな大好きです！　そして何より、関わってくれた人々の熱量が仕事を越えて伝わってくる想いの強さこそ『サクラ』の魅力だと信じています
（レッドカンパニー・何でも屋）
■キャラが生き生きしてて、おだやかな時代の文化のテイストがほのかに香る。それでいてハードアクション!!　もありのアトラクションみたいなノリが好き!!　それとCG!!　ゼッタイ見逃さないでネ!
（レッドカンパニー・CG、メカニカルデザイン担当）
■荒唐無稽なストーリーなのに、現実にあったであろうと思わせるほどの緻密な展開と、それを支える設定の細かさ。また、ゲームが本来持つべき“プレイヤーの感情移入”が楽に行える娯楽性です
（レッドカンパニー・CGデザイン担当）
■アドベンチャーパートでプレイしてきたことが、戦闘に影響する部分が良くできています。戦闘は前作より遊びが多くなって、特に楽しめました
（セガ・ゲーム企画担当）
■女の子が強いのはなんでも好きです（セガ・ミニゲーム担当）
■ハマリがない。とりあえずハッピーエンド。キャラクターが魅力的。「お約束」が多くて期待を裏切らない
（セガ・戦闘パートプログラム担当）
■キャラクター性のみだけでなく、ゲーム内に色々な要素が盛り込まれ、全体的な流れのテンポがいいところ
（セガ・戦闘パートデザイン担当）

ポーズに合体攻撃に協力攻撃、『サクラ』のお約束

千葉　リクエストとしては、ジャンポールにポーズをとってもらいたいなあと。ジャンポール人気高いですからねえ。あと、今回のオープニングですみれが長刀振るシーンがありますけど、僕ちょうど剣道とか居合いの段を持っているので、いい動きだなあと。それをわかっている人がモーションをつけているんだなあという動きなんですよ。あと、協力攻撃の掛け合いですか。おもしろいですよね、キャラクターの個性が出ていて。大神が「レニ、よろしく！」と言うと「やだ」とか「うるさい」とか言ったり。いろいろなパターンがありますから、それを探すのも楽しいですね。

グッドエンディングな王道パターン

――サクラワールドの魅力というとトータルで見た場合どんな感じになりますかね？
遠藤　きっちりお約束を守っている気持ちよさっていうのがあるのかな。
北2　ハリウッド映画とかにもありますけど、グッドエンディングがくるとわかってるじゃないですか。わかってるけど見ていく楽しみがあるような、そういうふうに決まりきっていても、やっぱりおもしろいというのが『サクラ大戦』ですかね。それを裏切らない、ですか。
――王道のパターンに敢えてあてはめているけど、それがかえって王道であるがゆえに気持ちがいいというところですかね？
遠藤　人によっては、それが嫌だっていう人もいるんでしょうけどね。でも、私はそこが気持ちいい。
――前作からそうですけど、各キャラクターのセリフって、性格がよく出ていますよね。例えばマリアだったら「隊長を守れなくて」みたいなことを言うし、さくらだったら「本当にすみません」みたいな感じで…。あんな短いセリフの中で、キャラクターの性格を的確に表現している。
北2　作りが丁寧なんですよね。
――非常によく練り込まれているな、という印象を受けますよね。あのあたりも一種の「キメッ！」みたいなものなのかな。
千葉　「キメッ！」っていうのが大きすぎますからね。すべてが「キメッ！」なのかもしれないし。
――すべてが様式美にのっとっているというのもありますからね。
千葉　各話ごとに主役っぽい設定があるじゃないですか。ラスト以外は。そこで、それまでわからなかった細かい性格、例えばすみれがクモ嫌いとか、「キメッ！」というわけじゃないですけど、ああいうのがキャラクターに感情移入しちゃうところなんでしょうね。「ああ、実はかわいいやつじゃないか」みたいな。で、今はさくらでやっているけど、すみれでもクリアしてみようかな、と思ってしまいますよね。

いろんな『サクラ』で楽しみが広がる

――最後に、みなさん『サクラ大戦2』への思い入れを…。
遠藤　私はまだクリアはしてないんですけど、時計とか新しく入った「隊長」の作戦コマンドとかが活かしきれるのかな、と。
千葉　活かしきれますよ、大丈夫。
北2　時計が気になっているんですよね。イベント発動に関係あるみたいなんですけど、足枷っぽくなってしまうと嫌だなと思いますね。
遠藤　下手したら、見事に全部すり抜けちゃったとか…。見逃したのが気になって、きっと何回もプレイするんでしょうね（笑）。
千葉　たしかに、ゲームというのが『サクラ大戦』のメインの部分ではあると思うんですけど、サクラワールドとしてこれからも広がっていくと思うんですよね。他の媒体で展開されるモノで、ゲームではできなかった間のストーリーとか埋められていきますから。広井さんなり、制作の方々はユーザーを楽しませるために色々考えてらっしゃると思いますので、すべて見ろとは言いませんけど、他の『サクラ』を見たときにまた改めて、『サクラ大戦』というゲームを楽しめると思います。『サクラ』はゲームだけじゃないよというのは強く言いたいですね。
――本日は、どうもありがとうございました。

【文・池上隆之】



➡こんな笑顔で、さくらに「お帰りなさい」と言われたら…。『2』が発売された喜びが、一番感じられるシーン。大神でなくても、「ただいま」と言いたくなってしまう



⬅短いセリフで、見事にキャラクターの性格を表している。だからってこのシーンを見ると、好感度が下がっちゃうぞ！



⬅バリエーション豊富な協力攻撃。クリティカルが出ると、このシーンが見られる。同じキャラクターでも、協力する相手によってセリフが変わったりする

セガ公認ファンクラブ 太正浪漫倶楽部

これが会報誌!!

『サクラ大戦』の公認ファンクラブとして活動を続けている太正浪漫倶楽部。着実に会員数をのばし、いまや9000人を突破している。他では見られない情報を満載した会報誌の発行や、会員限定のオリジナルグッズの通信販売、また今年の2月には『サクラ大戦2』の特別体験版が配布されるなど、ファンにはたまらない特典がいっぱいなのだ。サクラファンを自称する人なら、入って絶対損はないぞ!!







⬆他じゃ絶対手に入らない会員限定グッズの販売もあるぞ!!

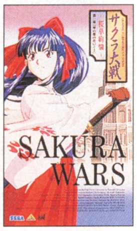
●問い合わせ先
〒150-0011
東京都渋谷区東3-14-22　白善ビル
太正浪漫倶楽部事務局
TEL.03-5467-3060

ゲームをこえて広がる サクラ世界 Sakura World

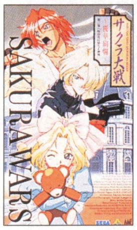
ここでは、ゲームだけにとどまらず、いろんなジャンルで展開されている『サクラ大戦』のグッズを紹介するぞ！ キャラクターの魅力が満開なのだ！

OVA 真宮寺さくら、アニメでもせいいっぱいがんばります!!

ファンの期待に応え、完全新作でアニメ化されたのが、このOVA版『サクラ大戦～桜華絢爛～』だ。小説版ですら知られていない、花組結成以前の各キャラクターの過去など、様々なエピソードが描かれている。ビデオ、LDで好評発売中だ！



OVA第一幕
華の都の花いくさ
発売中／6090円（税込）



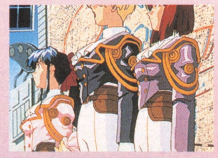
OVA第二幕
桜の花に放てよ神剣
発売中／6090円（税込）



動く、しゃべる、ボケる！ 花組メンバーをもっと見たいってあなたも、これで大満足！

第三幕「春は弥生の初戦闘」は、5月25日発売！

OVA最新作の第三幕では、ついにさくらが舞台公演に出演!? 一方、黒之巣会も本格的に動き出して…。



第三幕では、光武の派手な戦闘シーンが見モノ。メカファンも飽きさせません!!





OVAはすべてバンダイ ビジュアルより発売

MUSIC CD CD-ROM 音楽CDにパソコンのアクセサリー集で、1日中サクラ漬け！

『サクラ』の魅力の１つは、覚えやすくて印象的な音楽。前作から人気のあったテーマ曲もリニューアルされ『檄！帝国華撃団（改）』として発売中。また、アルバム『サクラ大戦２ 歌謡全集』は、初回特典としてデジパック仕様で登場。早めにGET !! マーベラス エンタテインメントより発売中



檄！帝国華撃団（改）
発売中
1050円



サクラ大戦２歌謡全集
初回特典デジパック仕様
発売中／3150円（税込）

ほかに、ドラマCDなども発売されてるぞ



サクラ大戦歌謡ショウ実況録音盤：新宿厚生年金会館で行われた歌謡ショウを収録！ 発売中／３０５９円 BMGジャパンより発売中



サクラ大戦ドラマCD Vol１ 夏公演～愛ゆえに～ 春・夏・秋・冬と４公演が発売中／３０５９円（税込） BMGジャパンより発売中

帝劇メンバーのグラフィック＆音声・セリフ、スクリーンセーバー、ムービーが入ったデジタルデータ集。これさえあれば、キミのパソコンが太正浪漫の花吹雪！ セガより発売中



Windows95、Mac版 CD-ROM２枚組 発売中／６８００円

TRADING CARD カードは全部で108種類！ いつでも花組に会えるよ!!

トレーディングカードも、もちろん『サクラ大戦』モノが発売されている。絵柄は全部で108種類。ゲーム中の名場面をデザインしたものやクリスタルなどのレアカードまで、ファンなら絶対コンプリートしちゃいたくなるカードです。



1パック10枚入
（1箱15パック）
発売中／300円
全108種類
セガより発売中



FIGURE

花組メンバー3Dのヨロコビ…

最近のフィギュア人気の高まりで、『サクラ大戦』のキャラクターもいろんなメーカーでフィギュア化されている。当然、ユーザーの目も厳しいので、どれもかなり完成度の高いモノになっているぞ！

なんと等身大サクラ!!



⬅神崎すみれ着物Version
1/6　発売中／1万3800円
細かいディテールもきっちりと再現　　問：クレイズ



⬅アイリスドレスVersion
1/6　発売中／9800円　発売中
いつもジャンポールといっしょなの♡　　問：クレイズ



⬇真宮寺さくら着物Version
1/6　発売中／1万2800円
刀を振り上げた凛々しいさくら　　問：クレイズ



⬅マリア・タチバナ：戦闘服
1/8　発売中／5800円
両手に銃器を持っているマリアです。クール・ビューティ
問：海洋堂



➡李紅蘭：チャイナドレス1/6　発売中／9800円
スリットが超色っぽい。もう、くらくら…
問：海洋堂



➡真宮寺さくら　1/1
発売中／40万円
究極のさくらフィギュアは等身大（約160cm）！しかも、ちゃんと和服を着用しているというこだわりぶり。これが加われば、キミのサクラコレクションも、ぐ〜んとグレードアップ間違いなし！
問：ペーパームーン

GAME

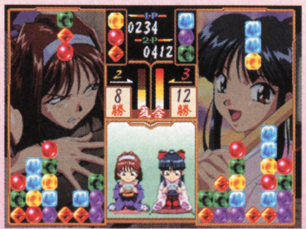
まだまだ『サクラ大戦』は終わらない…

すっかりサクラ漬けになっちゃったキミ！　忘れちゃいけない『サクラ大戦』にはこんな関連ゲームもあるのだ。本編以外でも、こうやって花組のメンバーに会えるなんて、うれしいよね。

◆花組対戦コラムス



■97年3月28日発売■SS■5800円
■ドラマチックパズル■1〜2人プレイ



『コラムス』と『サクラ大戦』が見事に合体！ストーリー、2人対戦、パズルなど、いろんなモードが花組メンバーで遊べちゃう！
　ストーリーモードではLIPSを採用し、ひと味違うおもしろさです！

◆サクラ大戦 蒸気ラジヲショウ



■97年11月13日発売■SS
■4800円■デジタルファンディスク■1人プレイ

花組相性診断、たくさんのミニゲーム、そして関係者のインタビューなど、おとくな情報満載の2枚組ゲーム（？）です

◆サクラ大戦 花組通信



■97年2月14日発売■SS■4800円
■デジタルファンディスク■1人プレイ
ムービーなどが入ったデータディスクです

クレイズ ☎027-267-0054／海洋堂 ☎06-909-1220／ペーパームーン ☎052-833-5016

総括 キメッ!に込められた想い

様々な、まあ言ってしまえば「お約束」が満載された『サクラ大戦』において、もっとも重要なものとはなんなのか…？　それを考えたとき、今回の特集の主題でもある「キメッ！」の言葉が思い浮かんだ。その理由は、ゲームの随所から、その言葉に要約できるであろう２つの「想い」を感じとれたからだ。

まずは「形」としてのキメポーズ。ゲームの生みの親である広井王子氏も話しているように、『サクラ大戦』には様式美的な要素が、歌舞伎などで使われる、「見栄」と同様の手法が多様されている。それは、「光武」の動きであったり、黒鬼会など敵側の登場シーンであったり…。どれもプレイヤーを注目させるべく、また場面を引き締めるために「お約束」のキメポーズや演出を行う。

考えてみると、日本人はこの手法がことのほか大好きで、特撮ヒーロー物から『水戸黄門』まで、あらゆる場面で「キメッ！」の演出は使用される。そして葵の印籠のように、それを見ないとどうにも満足できない。『サクラ大戦』においても、もしも「キメッ！」の演出がなかったら、現在のようには気持ち良くプレイはできなかっただろう。

もう１つは「心情」に訴えるポーズ。これは各話の最後に、花組の全員が行う「勝利のポーズ」のことである。もちろんこれにも、「形」の意味合いがあることは間違いない。しかし、こういう見方もできないだろうか？

『２』でも明らかになったように、花組の女の子の生い立ちは辛く、悲しいものが多い。ある者は両親を失い、ある者は異能な「霊力」を持つ故に、家族からも恐れられる。そんな中で、初めて「仲間」と呼べる相手とめぐりあえたのが、帝撃ではなかったのだろうか。藤枝あやめが彼女達をスカウトしたとき、最初に口にした言葉は「あなたと同じ力を持った仲間がいる」だった。

そんな孤独感を持つ彼女達だからこそ、やっとめぐり会えた「仲間」は何物にも代えられない。しかしその使命は、帝都を妖魔から守るという危険なもの。それが故に、戦闘後に誰１人欠けずに全員がそろったとき、それを確認する手段として「キメッ！」ポーズが誕生する。同時に「仲間」がいることを再認識させ、安堵感を与えているのだろう。「勝利のポーズ」中の彼女達が、いつも以上に魅力的に映るのはそのためなのかもしれない。

『サクラ大戦』が好きな人の理由は、それこそ十人十色だと思う。キャラ、メカ、世界観、音楽…。これだけ魅力が詰まった作品を、１つの主題で片付けてしまうのは不可能であり、なおかつ失礼である。でもプレイをするときに、よかったら「キメッ！」の部分にちょっと目を向けて欲しい。人によっては、単なるアニメの技法の踏襲、またはただの演出の１つとしか感じないかもしれない。しかしそういう見方しかできない人はまず、『サクラ大戦』をおいしく楽しむことはできないと断言する。「キメッ！」の要素は、ある意味「お約束」と一緒の役割を持っている。そう、「キメッ！」はなくてはならない「お約束」なのだ。

この「お約束」を否定的な目で見るか、それに込められた『サクラ大戦』での意味合いを見いだせるか…。それが１つわかるごとに、ゲームが何倍も楽しくなるはずだ。「キメッ！」１つにも、こんなに想いがあるのだから。

【文・藤田よしのり】



キメッ!!

協力：セガ・エンタープライゼス／レッドカンパニー／スペース・ワン／千葉保弘

近藤敏信(こんどうとしのぶ)ののほほんゲーム制作日誌(せいさくにっし)

■プロフィール■ こんどうとしのぶ Toshinobu Kondo
昭和44年9月14日・愛媛県生まれのA型。キャラデザからドット・企画などマルチにこなすゲームクリエイター。代表作は『海腹川背』『海腹川背・旬』『わいわいワイン村』etc.現在は『ポヤッチオ』にかかりきりで趣味のミドルキックもままならない毎日らしい。



★勝ち気な魔法少女・ピア

勝ち気なクセに声は超かわいくてもう辛抱たまらんすよ…高橋美紀さんサイコー。『ポヤッチオ』もようやくシステムが完成。村の中をキャラクターたちがテクテクと散歩したりたそがれてたり…ゴハン食べたり…見てるだけで結構楽しいです。しかも完全にマルチにイベントが発生するので作った本人すら予想しなかった展開が開けたりしてもうドキドキ…はやく皆に遊んでもらいたい今日このごろ…。

★天然元気魔法少女・ルフィー

『ポヤッチオ』の主題歌も完成。川菜さんメチャ歌うまいっす。歌といえば『ポヤッチオ』にはいっぱい歌がつまってるぞ♪ぷはーッ働き続けるオイラのおーえんよろしくなのだ。んじゃねー。

■某月某日■

開発もいよいよもって佳境…
ただひたすら働くのみ!!
ライクア馬車馬!!
ついに時間の概念と人間の尊厳消失…

●昼12:30 スタッフ蘇生



●炊き出しはすばらしい 1人1食200円



3年ほど前…炊いたご飯を1ヵ月ほったらかしたら、みごとに中で腐海が発生したという2度と使いたくはなかった炊飯器…
(ちなみに購入価格9800円)
再び使うことになろうとは…



私の唯一の権力の象徴であるらしい1万6000円のイス…
皆より6000円分だけ私はエライらしい…なんじゃそりゃ!?

●朝 6:00 スタッフ戦死



そして戦士は戦死する…
1コマ目に続く…(涙)

アリtoキリギリスの げーむじんじんじん 番外編

頼む！メーカーさん



profile アリtoキリギリス

石塚義之(大きい)と石井正則(小さい)のコンビ。CX『家族そろってボキャブラ天国』などで活躍中。お笑い界の台風の目となるか!? ホリプロ所属。

目指せ！スタッフロールクレジット

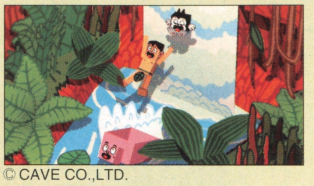
4月からOAのTBSラジオ『アリtoキリギリスのげーむじんじんじん』。本誌でも番組と連動した企画がスタート。第1回はエンディングのスタッフロールに名前をクレジットさせてもらうためアリキリがメーカーへGO！　ムリっぽいけど気合いだ！　アリキリ!!



今回押しかけたメーカーさん

株式会社ケイブ

「ゲームド・メディアミックス」を掲げる先進先鋭のゲーム会社。ただ今スージー甘金氏キャラクターデザインの『小松君のリゾートキット』を制作中。ノリがよい会社でもある。



© CAVE CO.,LTD.

というわけで…押しかけた



石井　げーむじん企画でお伺いしました。広報の平澤さんはいらっしゃいますか？

石塚　こんにちは〜。ホントは来なくてもいいって言われたけど来ちゃった♡



石井　失礼しま〜す。初めまして！　ボクたちアリtoキリギリスと申します。
平澤　いらっしゃい。今日はよろしくお願いします。ゆっくりしてってください。
石塚　「いらっしゃい」って挨拶がなんだかデニーズみたいだ♡

おみやげっス！ めろん





石井　ジャーン。どうですか〜。ぜひお納めください。高いんですよ〜。

石塚　取材が終わったら返してくださいね。今日のボクらのギャラなんですから。







どーっすかねー！ エンディングに僕らの名前入れて!!

石井・石塚　平澤さん、ボクらアリキリを今作っているゲームのエンディングにのせてください！　お願いします！
平澤　う〜ん、それは社員にならないとダメだね。キミら社員になる？
石塚　石井くんが社員になりますから。
石井　おいおい、石塚くんがでしょ。
石塚　ボクは中山美穂と会うまで芸能界続けるんだ！　ムリだったらアリキリのゲーム作って！　吉本とかV6みたいなやつ！　育成するやつ〜。
平澤　残念ながらムリです！

撮影／清野泰弘



石井　やっぱりムリだよなぁ。せっかくみんなに自慢できると思ったのに。

石塚　こうなりゃ、ヤケだ。ムリヤリ手伝ってボクらが作ったってことにしよ！









とういわけでCDとヨーヨーをGET!



『スティープ・スロープ・スライダーズ』(SS)のサントラCDと販促用ハイパーヨーヨーを読者にプレゼント！

Dreams Come True はいつの日か…

石井　やっぱりジャマしただけだったね。
石塚　でも、なんとか読者プレゼントもらえましたね。
石井　次は絶対夢を叶えるぞ。それじゃ撤収！
石塚　あ、待って石井さん、メロン、メロン！

やはりムリだったアリキリのクレジット…。しかし、アリキリはくじけない。番組が続く限りがんばるのだ！

ムチャな取材に協力いただきました株式会社ケイブ関係者のみなさま、ありがとうございました。

TBSラジオ「アリtoキリギリスのげーむじんじんじん」(月曜深夜24：30〜1：00)を今すぐ聴け!!

今回の取材はもうOAされちゃったけど、本誌ではこれからも番組と連動していくのでどちらも応援よろしく。アリキリへのファンレターなんかも待ってま〜す。



げーむじん ラジオCM出演ありがとう Interview

テンションを維持するのが大変なんです！

桑島法子さん

くわしまほうこ。青二プロ所属。代表作はTVアニメ『機動戦艦ナデシコ』のミスマル・ユリカ役。



――実は『げーむじん』創刊号のラジオCMを聴いた読者から、桑島さんの声がよかったという反響がたくさん来まして。それで第3号の今回も出演いただいたわけです。

桑島　ありがとうございます。普通、アニメだとテロップでわかりますけど、ラジオCMの声ってわかりにくいですよね。でも、私のラジオのリスナーで耳のイイ人から「○○のCMやってませんか？」みたいなハガキがよく送られて来るんです。その中に『げーむじん』もありました。

――最近はゲームのお仕事も増えていると思いますが、アニメと違ってゲームで声をあてるときの大変さってありますか？

桑島　基本として演じていることには変わりありませんけど。自分が感じるままに演じるという。ただ、ゲームだと別々の録りが多いんです。相手役さんの演技がわからないからキャッチボールが難しいところはあります。

――ではゲームで声をあてるときに心がけていることはあります？

桑島　とにかく、テンションを維持するのが大変なんですよね。台詞量が多い作品は何日もかけて録ったりするじゃないですか。そうすると、その日のテンションや体調で微妙に変わってしまったりして…。そのへんがなかなか難しいです。

――今後、ゲームの活動というのはやっていきたい分野ではあるんですか？

桑島　そうですね。でも、ゲームと言ってもすごくいろんなタイプがあるじゃないですか。この間すごく良かったのが、ハドソンさんの『白き魔女〜もうひとつの英雄伝説〜』。あれはキャストの人、全員集めて1日で録ったんですよ。ムービーシーンも全部、絵が入っている。感動だなと思いながら。ああいう作品とかジャンルもあるので、色々演っていけたら良いと思ってます。

――桑島さんご自身は、どんなゲームが好きですか？

桑島　単純で簡単でおもしろいゲーム。そういうのぐらいしか、できないんです（笑）。

――今後の抱負を聞かせてください。

桑島　まだ始まったばかりという気がするんです。出演している作品も少ないし、もっと広げていかないと。意識は常に上を向いていきたいですね。焦らず、機会を待ちつつ、やりたい作品に巡り会えるようにがんばります。

――本日はどうもありがとうございました。

（この取材は3月30日『げーむじん』第3号ラジオCM録り後に行われました）

『げーむじん』第4号より桑島法子さんの連載コラム決定！　内容は極秘！ということで次号乞うご期待

▶今回の読者プレゼント、アリキリファンレターの宛先は…
164－0012　東京都中野区本町3-28-19（株）ティーツー出版『げーむじん』アリキリプレゼントまたはアリキリファンレター係まで。
プレゼントはヨーヨーとCDセットで3名様に。発表は発送をもってかえさせていただきます。

ノンジャンルおもちゃMIX UP!
OMOCHA a GO! GO!

ゲーム関係のフィギュアって、最近多いよね。今回紹介する2点もそうだし、『バイオハザード』モノも発売されるらしい。これだけゲーム人口が多いと「ゲームの主人公＝キャッチーなキャラ」ってことになるんだろうね、やっぱり。

Produced by N.OKA

WILD&CUTE!! LARA IS NO-1!!!!

TOMB RAIDER

➡TOYBIZが今年から始めた、ゲームライン第1弾！　今1番、クールでキュートなキャラ『トゥーム』のレイラだ!!　普通、こういうフィギュアの場合、洋服を着た状態で型どられることが多いんだけど、これはちゃんとアウトフィットが付いてる。モニターの横に置きてぇ!!



TALKING Mr.MIKE VOICE CHANGER

➡劇中ではあまり活躍しなかったミスターマイクまで、オモチャが出てるって知ってた？　3種類あるんだけど、今回紹介するのはスタンダード版。続編には登場するのか危ういカンジなので、買うんなら今のうちかも…。





X-MEN VS STREET FIGHTER

⬆TOYBIZゲームライン第2弾は、みんな知ってる（であろう）『ストII』キャラ。トータルで4種類、中でも人気はウルバリンと豪鬼の2 PACK。この後さらに4種類出るみたいなので、期待して要チェック！　同じくアウトフィット付きだ！

SLINKY DOG



⬅『トイストーリー』の映画の中で、なかなかいい味出してたスリンキードッグ。映画と違うのは、顔に紐が付いていること。99年には、映画の第2弾の公開が予定されてるし、すかさずチェキ!!

パラッパのフィギュアが登場だ!!

今や、PSを代表する大スター『パラッパラッパー』が、メディコム・トイからコレクタブルドールとして発売だ！　全高約22cmのボディに、なんとロドニーみずからデザインした、かわいいアンダーウェア付き（笑）！　パラッパファンもロドニーファンも、これは絶対見逃せない！　お部屋に飾ってもキュート＆スウィート♡　6月上旬発売予定でパラッパ、サニーファニー共に2800円だ！



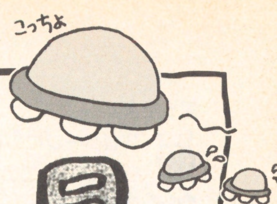




読者参加企画

まったり劇場

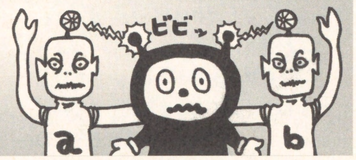
mattari theater



ここからは読者、メーカー、編集部がハジけまくってイっちゃうページなのです。

げーむじんのテレパシー

「焦点が合っていない」と大好評のゲーくんだが、マスコットキャラとしての認知度は今ひとつである



オッス！　ゲーくんだよ。今月も地球人のラヴ＆ピイスなおてまみがたっくさんなのさ。でもいじわるなヤツには破壊光線ビビビッでノーミソどろどろ〜。体なんか分子レベルで激しく分解だよぅ。それじゃ、始めるよう。どーん！

読 「げーむじん、今年中に消えるに300円！」というくらいつまらないです。**680円中、**藤島康介で**650円**ってところですね。　（千葉・大屋徹・19）

問答無用、大屋なんか溶解したのち、ゼラチン加えて大屋ゼリーにしたる！　肉汁100％！

読 現在当落線上にいるげーむじん。友人と**協議の結果、**次を見て判断しようと思う。健闘を祈る。　（千葉・吉沢理人・25）

物言いのみなさんがゴショゴショやってるみたいですが、げーむじんを買わないと吉沢とその一味を煮沸し、煮汁を採取するよ。

読 ぐおおー。花粉がー。あっ、脳ミソ、**ゲル状**になって流出してきた。やばいっちゃね。

（千葉・高橋祐介・18）

ゲーくんも杉には弱いよ。特に良太郎、泣かせるよねぇ〜。

読 私、**何で**げーむじん買ってるんでしょう…。

（千葉・香取美和・22）

千葉県民はイジワルだ！　こうなったら即、UFOで襲来し、九十九里で潮干狩り。春を思いっきり満喫のゲーくんなのさ。

読 レビューのプレイ時間200hオーバーってすごく**怪しい**んだけど。（香川・黒川高広・27）

あっ、ヤバ…。黒川溶けてなくなれ！　ビビビッ。ふう。

（注・レビューの時間は本当です）

怪電波



（茨城・高橋明夫・15）の腰砕けなイラスト。見るモノは即発火の魂の抜け具合といいコッテコテなギャグといい…すばらしい怪電波っぷり。しかも希望プレゼントは「P7」のポスターだし…。

読 とりあえず、**暴利**むさぼってる。（千葉・浅野高史・15）

あっ、またまたバレちゃいましたね。そうなんです、げーむじんを読者に高く買わせて、儲かったお金でスタッフが毎日お寿司とかノーパンしゃぶしゃぶとか…。

（注・ウソです。定食屋がやっと）

読 値段高いのって**広告少ない**からなんスか？

（北海道・三浦志津江・22）

オイ、三浦！　触れちゃいけないことをぬけぬけと…。RFケーブルやるから誰にも言うなよ。

読 『バイオハザード』にはまってから**物音に敏感**になったのはおれだけ？

（青森・藤本晃弘・23）

ゲーくんなんかリッカーが突然落ちてきやしないかと常に天井をチェック。もっぱら落ちてくるのは金ダライなんですけど。

読 **『バルーンファイト』**か**『バトルシティー』**の特集を組め。ぜひやれ。

（愛知・山口泰蔵・19）

うわー、一週間出さなかったぐらい濃い。しかし、ムリめな特集なんで山口だけでも風船割りや司令部の死守にモリモリ励め。

読 おい、編集部！　何も言わずに***『モーニング娘。』***をコスプレさせて出せ！

（北海道・たっち・17）

たっちと同じ、北海道出身が3人もいるしな♡　ゲーくんは福田明日香ちゃんのすわった目が大好き。コスプレはナデシコのルリなんかどうですか？　「このページを担当している人って、バカ？…」

読 ドキドキシチュエーションを読んでいるときに限って**親**は近寄ってくる。

（岡山・クロミウム・20）

そうそう、パパやママたちはめくるめく愛の儀式を夜な夜な展開しているのに、キッズたちのこととなるとコウノトリの話ばっかり。クロミウムだって女体の神秘が気になるよな。親レーダー恐るべし。

読 変なこと聞いてしまうのですが気になって仕方ないので…。２号まったり劇場で『バイオ２』のイラストのコメントに「先日**バイオごっこ**している小学生を見ました」とありますが、それっていったいどんなことしてるんですか!!　気になる…、気になる…。

（大阪・斉藤昭子・24）

バイオごっこですね。それはゲーくんが代々木公園で日課のアベック観察をしていたときに、近くでガキが興じていた遊びなんですよ。内容はいたってシンプル。ジャンケンで勝ったらレオン役で、負けたらゾンビ役。レオン役はゾンビを避けたり、誘導したりの繰り返し。

一方ゾンビ役は這ってみたり、ウーウー言ったり、集団でダベったりと無気力なお子様にはもってこいの内容です。年々、遊びも進化していくんだね〜と、ゲーくんあらためて



ゲーくんイラスト／寺門亮子

※まったり劇場募集要項はすべてP65にまとめて表記しております。参加者大募集中です。

げーむじんのすみっこ♡　スケルトンサターン買いました、キャー、らぶり〜♡。CDがク〜ルクル回るのがスケスケ。これからはギャルゲーやりまくり〜！　でもね、どっちかっていうとギャルのおべべがスケルトンだったらな〜と思う私は女子高に通うギャルだったりします。（福島・みち・17）

思ったよ。

読 読者ページにのるとなんかもらえんの？ ていうか、**なんかくれ!!**

（佐賀・K.M.Revolution・17）

ハイなー。そうダスな～、秘密の粗品ってしか言ってなかったもんなぁ。じつはですね、ゲーくんの尻子玉や大原かおりポリスを全員にプレゼン…じゃなくてげーむじん特製シャーペンがもらえるのさ。（ただし、抽選で20名様）

読 『ポケモン』のブルーが中古ショップに置いてありました。翌日、店にありませんでした。僕は人間失格ですか？ もしそうでなければ**カセットビジョン**特集をやってください。僕はげーむじんを読んで**マッチョマン**になることを決心しました。

（北海道・林貴史・18）

林、体内のミトコンドリアが意志を持ちはじめているぞ。今年のクリスマスが楽しみだね♡

読 もっとさ、イテテッなにすんだよって感じでいこーよ。よくわかんないけどしじみがうまいね。

（栃木・赤平誠徳・19）

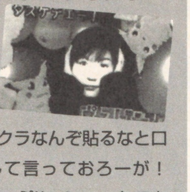
オー、しじみといえば、二日酔いにバッチリのしじみ汁を一口含んで「しじみじみ効くな～」と、さぶ～いギャグを言ってしまうゲーくんのパパを思い出すよ。

読 編集長！ **ゴム無しバンジー**だ!!

（千葉・篠原聖貴・16）

バンジー宣言したのにもかかわらず、バックれた編集長に正義の鉄槌を！ ゴム無しなんて生ぬるい！ 重し付きでゴム無し！ しかも場所は都庁なんかがいいな。だって宣伝になるじゃん。新聞載るしな。でも編集長いなくなるな…。

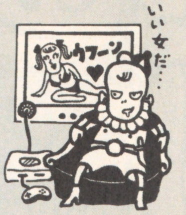
プンプクプルクルプリクラー



コラー！ 読者のみんな！ ハガキへむやみやたらとプリクラなんぞ貼るなと口をすっぱくして言っておろーが！ 特に大阪のだっぷ!! ショートでキュートでズッキンドッキンなお顔がオレのハートにストライクだ。ほれ。

えっちなげーむじん

かずお～、忘れ物ない？ ハンカチは？ 給食費は？ あ、えっち忘れてる！



えっち好きの貴様ら、待たせたな。ミスターエロだ。今宵もえっちな輩がここに大集結しておるぞ。18歳以上だったら寄ってけや。

読 七瀬優をください。その代わりに家のメイドさんあげます。

（新潟・笹川直恵・14）

最近、メイドマニアって多…笹川お前、女じゃね～か。しかも14歳か。メイドから純愛っていうのがなんとも言いがたいな。ホントにくれんのか？ 家政婦じゃねーだろな。

読 ああ、ボクのチャミ♡ ポスト飯島愛を狙ってるみたいだけどボクはチャミのこと全部知ってるんだよ。

（埼玉・岡安悠・21）

岡安、前号では伊藤真紀で今度は城麻美かい。まあ、いいけどな。オレ様も城…いやチャミだな。お気に入りの娘だ。しかしなんだ、岡安の文章はちょい怖いよ。気持ち入ってるしな。な～んかしでかしちゃったりする前にオレに相談しろよな。

読 『ファインドラブ』はボクのバイブルです。『2』も発表され、うれしい反面、体が心配です。

（千葉・紫のヘアー・？）

なあ、なんで体が心配なんだ。間違った使い方してね～か？

読 某声優さんの裏ビデオがあるんですが買いませんか？

（東京・ぶうま・22）

ガセネタはここじゃね～ぞ。実際それはオレ様が目で確かめたからな！ でだ、新聞にはアエギ声が全然違うってあったけど誰が聴いたんだよアエギ声！ でも男ってのはこんなのにも希望を見いだしちゃう生き物だから婦女子は大変だよな。

イラスト大襲来

ゲームボーイがカラーになるので当局も次号カラー化。気合いや怨恨ですてきチックな作品を描いて送れ。



⬅（千葉・中村佳代子・？）眼鏡愛用コスプレ娘に大人気な薔薇の花嫁ことアンシーですが、チュチュのコスプレはなかなか見ませんねぇ

⬇（富山・みーゆ・13）虹野さんの料理食いて～





⬆（京都・Let It Be・15）そういやアイドル水上大運動会ってあったね



⬅（奈良・竹口修道・？）パステルに怒られてみて～



⬆（大阪・ツルハルカ・25）実際いそうですね、こんな2人



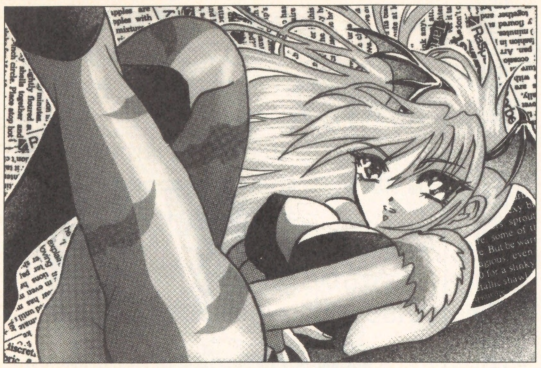
⬅（大阪・約18才未満以下・？）まあ、いやらしい。こんなギャルがいたら男子はプールから出られなくてよ



⬅（大阪・月子・？）月子テイストの女の子って表情が、りょうとか小雪みてえ。モデル上がりはいいよな

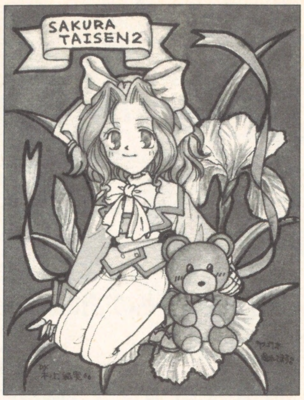
げーむじんのすみっこ♡ プレステもサターンもロクヨンもみ～んなファミコンと呼ぶ母が、テレビのリモコンが壊れたと朝から騒いでいたんですよ。「チャンネルが変わんないよの～、機械ってダメね～」と文句タラタラ…。母ちゃん、それって電卓なんじゃ…。（茨城・野呂純一・25）

⬇（青森・天馬いさご・？）キー、隠れてる部分はどうなっとんじゃ～





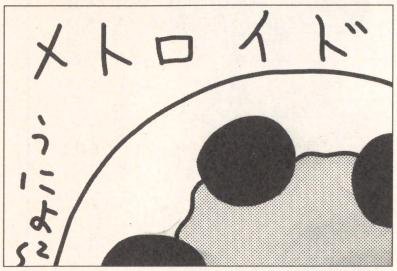
⬆（栃木・武藤広幸・22）近藤センセー、続編は？



⬅（山口・木ノ上結実・？）ジャンポールくれ～

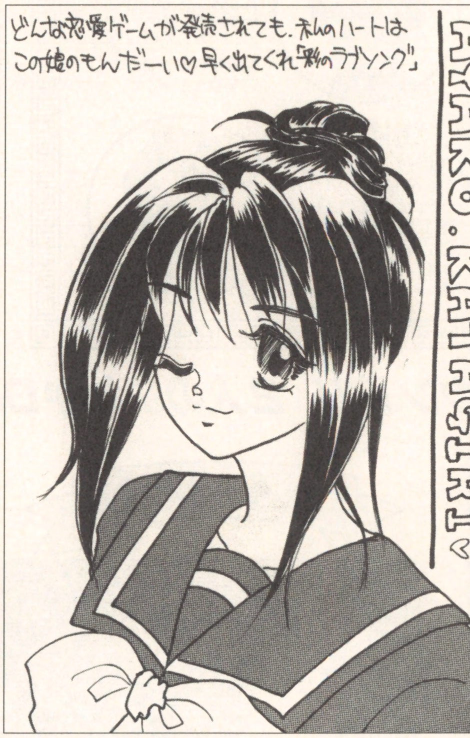


⬆（神奈川・風流詩・？）『2』にも虹野さんを出せ！



⬆（神奈川・浅川しのぶ・19）カエルの卵ですね

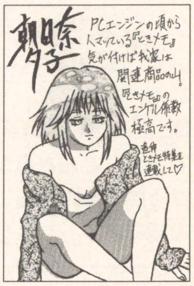
➡（大阪・高村葉月・？）ハニーがいたら幸せだろうな。ときめきすぎて心の臓が苦しくなるよ

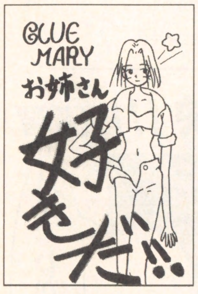




⬆（東京・マダムとデブ・？）ペンネームの意味は？

⬇（岡山・クロミウム・20）朝日奈さんエッチぽいぞ

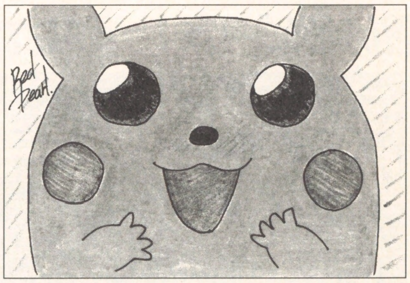




⬆（岡山・ZEALOT・20）オレもすばらしく好きだ！

⬇（熊本・永山清朗・？）ラフなタッチでいい感じ♡





⬆（広島・れっどぱーる・？）黄色のネズミが復活！



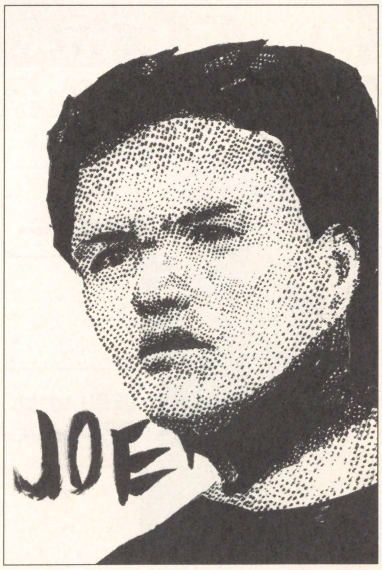
⬆（神奈川・浅川しのぶ・19）NP版は買った？

➡（茨城・ポケ成・？）ブルマ、ブルマ、ブルマ♡ラブリーやん



⬅（大阪・だっぷ・？）プリクラーに…





⬆（福岡・GO.・？）『ラストブロンクス』のジョーですな。すげえインパクトっていうか変な顔



⬅（京都・桜井吹雪・15）やっとクリアしたぜ



⬆（愛知・NIRVANA・？）彼女は鋼鉄っスよ、鋼鉄



⬅（山口・木ノ上結実・？）ホントはカラーなんですよ

ゲーおじんのすみっこ♡ カラオケ行ったときに隣から「はしれ～、こうそくの～」とドスのきいた太い声が…。どんなヤツが歌ってんのかなと思って帰るときのぞいて見たらクラスの友人だった。さ、佐藤、お前もなのか…。（東京・篠宮正幸・17）

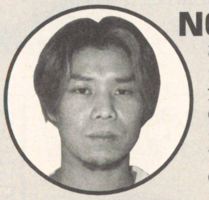
メーカーとゲーマーの仁義無き戦い！

FIGHTING GAMERS

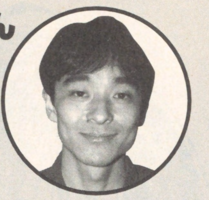
うるぁ～！ オマエら、気合入れろ～。円陣くめ！
両手をいつもの形にして～、「エ～ッ○ス!!」

なぐり込みだよ！ コナミさん

鍛えぬかれたボディを持つ男たちが、がっぷり四つになった姿を見ると、ちょっぴり体が火照ってくるキミ！ そんなキミはほっといて、全国78人のなぐり込みファンのみんな！ お待たせ。今回はあっちこちでにわかDJが続出している『beat mania 2nd mix』でコナミさんと激烈バトル。ゲームに命を懸ける熱き修羅どもの華麗なお皿回しをとくとご覧あれ！ しゅらしゅしゅしゅ～。



NOBUくん
お昼は普通のメカニックマンだが夜になると女を性備する、かなりの伊達男。そのためか、ターンテーブルを操作する指の動きはかなりのテクニシャン。



小坂田さん
コナミ販売促進部でいちばん『2nd mix』がうまいと思っている人。最近までワイルドヒゲ男だったが、お子さんが嫌がるので剃った子煩悩パパでもある。

beat mania 2nd mix

ターンテーブルをリズムに合わせ操作、dj hondaも真っ青のプレイができちゃったりするノリゲー。3月にバージョンアップされた『2nd mix』では曲も増え、難易度もベラボーにアップ。ビギナー用の練習ステージもあるから見かけたらぜひ回せ！





⬆⬅カッコよくプレイしていると女子に「教えて♡」と言われ、お話もできるお得なゲーム。1人で2Pをやるのがオシャレさんだ！

熱いぜビート！ うなれサウンド!! 2人のにわかDJがついに対決!!!（練習）



1 朝から超ハイテンションな2人。間違っても酔っぱらいのケンカではないので注意が必要だ。



2 アンタらネタ合わせしてきとるんかい！ お願いだからちゃんと仕事しましょうよ～。



3 とりあえず練習ということでテクノ。余裕の小坂田さん、罰ゲームを提案。



4 NOBUくんは宇宙で5番めぐらいに『2nd mix』がウマイ。ただのスケベではないのだ。



5 NOBUくんのプレイにビビリ、小坂田さん、バッドを連発！ 練習とはいえ、大ダメージ！

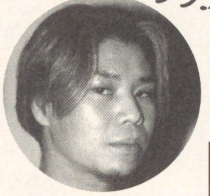


誌面にかっこよく登場するつもりがこんな写真を撮られるハメに…。

にわかDJバトル（本番）開始！！ しかし小坂田さんが…



⬅メンツをガタガタにされた小坂田さんは時折、肩を震わせながら体育座りを保つ。木陰で雨に震える小鳥のようだね。もう少しで本番だというのにこのままで大丈夫なのか？ スタッフの不安は募りまくる…。



➡小坂田さんをプチ廃人にした当人。「夜はもっとすごいっスよ。なんなら取材してみます？」と自信たっぷり。練習では実力の半分も出してないという。ちょっと憎くなってきたゾ。ああ憎い！



6 アンタらやる気あんのかい!! そして工夫がまるでない2人。お笑いは苦手らしい。



7 直後、小坂田さんメタモルフォーゼ！ スーパーオサカダへ大変化。それがどうした〜？

手の動きがものすごいぞ



8 ア〜ン、なんか手の動きがマッハ〜。エクスタシ〜！



9 取材時間がおしているため、いきなり本調子を取り戻した小坂田さん。そりゃないです。

しかしレベルがダンチだ



10 しかし、スーパーオサカダをもってしてもNOBUくんのプレイには及ばず。

オッジャー!!

ああ、小坂田さん

立ちながら気絶



11 小坂田さん燃え尽きるの図。自身の独壇場になる計画もこっぱみじん。無念ナリ。



NOBUくん：今日はあんまり勝った気がしないんですけど…。小坂田さんですか？ けっこう強かったです。自分はいちおう『2nd mix』クリアしたんですがまだまだ未熟。これからも極めるためにやり込みたいと思います。殺人的なムズさの『3rd』をめちゃくちゃ希望します。



小坂田さん：なんかオレ目立ちませんでしたよね。あ〜、こうなるんだったらスーパーオサカダ7つの秘密っていう企画にすればよかった。そうだ！ 今からでも遅くないんでやりませんか？ えっ、ダメ？ というかNOBUくん強すぎ。え？ バツゲーム？ 何の話でしたっけ。

働く小坂田さん



がんばる小坂田さん



⬅⬆戦いの舞台となったコナミのビガロ新宿店をせっせと掃除する小坂田さん。とっても働き者だ。ステキ♡

負け犬小坂田さん



➡「ワンワンワンワンワン、ワン。ワン、ワワン、ワン。ワンワンワワン、ワオーン」

協力／ビガロ新宿店

まあ、あの子ったらベッドの下にラフ案なんか隠して…

表紙ラフ案こんなんど～よ

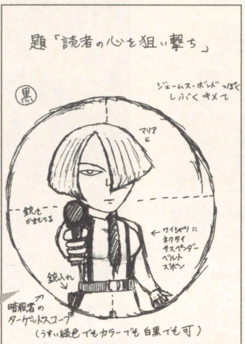
お題 サクラ大戦

編集長：どうだい、今月は約束どおりだろう、ヘヘン。
悪魔：でもさ、読者の案が全然反映されてねーし、ニュー○タイプやアニメー○ュくりそつじゃねーか。どうなんだ？
天使：マネっこしたんじゃないかって疑ってるのね。ひどい！
編集長：なんてこと言うんだ！　正真正銘のオリジナルだぞ！
悪魔：せめて少しだけでも読者のアイデアを活かすとかさぁ。
編集長：おっ、これだ！っていうのがなかったからな～。
天使：ああ～、どうせ採用しないんだから、こんな企画なくして早く一杯やりてぇ～って思っているのね。ひどすぎる!!
編集長：おいおい、誰もそんなこと思ってないって…。
天使：それで調子こいて、おねえちゃんがいる店に行って、「キミいいね！ オレがデビューさせてあげる。その前に2人だけのオーディションしよっか…」な～んてテキトーに食っちゃおうって寸法ね。人でなし！　だから売れないのよ!!
編集長：天使の様子がヘンだ！　いったい何があったんだ？
悪魔：このコーナーに本名でラフ送ったんだって。んでそれがボツになったらしいぜ。天使ってこのゲーム好きだからな。
編集長：…。え、え～と今回は採用者ナシってことで。

次回は『スーパーロボット大戦』！
締切は5月15日（消印有効）だ！　気合!!



千葉・千葉敦 作
正統派ですが、インパクトに欠けるかな。例えば、2人のキスシーン…、は王子様の逆鱗に触れるからやめてと。せがた三四郎とちサクラのツーショットなんかいいよなぁ、んで投げ飛ばしちゃったり…はいちばんマズイんだろうな。まあ、表紙なんだからそれぐらい目を惹かないとダメ！



東京・笠松洋平 作
これ、いいよね。実はこれを表紙にって言ったらみんなに止められちゃって。職権濫用とまで。しかし、マリアの顔はやりすぎだぞ。まるで長門裕之の奥さんみたいだ。あ、それもいいかなぁってダメ？　あんまりインパクトあるのも考えモノ。惜しいけどボツだな。（上のコメントと違うやん）

第3回 輝け!! ゲーム広告大賞



今回の受賞作品
湾岸トライアルLove♥
SS・パックインソフト／ビクターインタラクティブソフトウエア

―審査委員長のお誉めの言葉―

編：悲しいお知らせがあります。皆さんが委員長と慕ってくださいました中野区在住の徳兵衛さんが先月、心不全のため他界いたしました。ここに故人の冥福を祈り黙祷を捧げようと思います。黙祷…。それでね、今回から徳兵衛さんちの嫁、エツコさんが登場！ さあみんなで呼ぼう！ エッちゃ～ん！
エツコ：それどころじゃないよ。みのさん見てんだから、よそ行っとくれ。ふむ、この奥さん、だまされてるわね。バカねぇ。それにしても、みのさんのヅラは高そうだね。え～と用は何だい？ 広告？ あー、クソじじいのやつ。せっかく塩分多めにして楽に…。はいはい、わかったよ。そうねぇ～、最近はこれだね。キャッチコピーがいかがわしいんだよ。そこんとこパックインソフトの色男、まさ斎藤に聞いておくれ。
まさ斎藤：意味深なコピーでしょ。エンジンっていうのがいろんなモノに例えられます。ゲームの内容はともかくこのコピーで年齢制限になったのではと思う迷コピーです。トホホ。
エツコ：普通に考えたらハートのことだね。でも近頃のガキはませてるからね。いろんなトコ膨らましてるよ。えっ、どこを？だって。やだね～。期待に胸をって言うでしょ。

こんなんいいな

アナタはいつも夢みたいなことを言うわ。少年のような瞳を輝かせて。きっと私なんてその瞳には映ってないのね。でもいいわ、そんなアナタが好き♡

■停電になっても半日くらいは作動し続けてくれるプレステ。
（大阪・樽井英晃・36）
■クリアした後、自分の性格を判断してくれるゲーム。
（東京・新井政樹・20）
■『電車でGO！』寝台特急バージョン～完全ノーカット版～はやぶさ、さくら、富士、あさかぜ登場。
（宮崎・ぷうかJターボ・？）
■ドラえもんの2D格闘。隠しキャラはのび太のパパ。頼む、バンダイ。　（埼玉・合田和功・18）
■ただ、のび太をいじめるゲーム。
（岩手・もんじゅぐ・？）
■せがた三四郎がすべてのキャラクターを投げ飛ばす『街』。
（福岡・風之音一心・？）
■スケルトンなんて生ぬるい！ 基盤むき出しのサターン。名付けてゾンビサターン！　あと妙に柔らかいスライムサターン。
（愛媛・斉藤昌大・19）
■プレイするたびにジャンルが変化する不思議なシリーズ。18推が出るまでリセットしまくり！
（長崎・北村信哉・14）
■グロテスクなシーンが表示されるとモザイクがかかるハード。またヒントや重要な音声が聴こえてくると勝手にピーを入れる。
（石川・尾高健悟・16）
■『スクウェアヒストリーコレクション1』。ファミコン時代のソフトがぎゅうぎゅう。超ヤバイ！
（徳島・荒井真理・26）
■実写版の『パラサイト・イヴ』やっぱり葉月でなくっちゃ！
（栃木・石谷国人・20）
■『湾岸ミッドナイト』のほうがいいじゃないかなぁ。
（山形・大丸谷圭・15）
■ガンダムのやられ役、ボールのフライトシミュレーション。ムチャなことをするとすぐ爆発する。
（北海道・上見祐子・22）
■みっちー（及川光博）を育成するゲーム。言ってみただけ…。
（千葉・佐藤美加子・18）

げーむじんのすみっこ♡　身に着けるだけで大金持ちとかモテモテになれるペンダントありますよね。雑誌に広告が載ってるやつです。その広告に購入者のメッセージがあったんですよ。買う前はフリーターでガードマンのアルバイトしていたそうですが、今ではロス在住だそうです。今度買ってみてレポートするつもりです。（三重・おかむー・19）

レシートKING


イブン・セレブン
渋谷[redacted]丁目店
東京都渋谷区[redacted]－９－１７

電話：03-[redacted]-[redacted]

98年03月26日(木) 12:49

アヅマ ムノウヤクナツトウ 1P	¥58
デンパシヨウネンテキゲーム(セガ)	¥4,800

消費税等	5.00%	¥242
合　計		¥5,100
お 預 り		¥10,100
お　　釣		¥5,000

上記正に領収いたしました

責 097　　　　レジ#1

⬆ソフト＆納豆という組み合わせ。メシよりゲームを取るのがダメな人っぽい

「お客さん、レシート！　あ～、レシート粗末にするとレシートKINGにイジワルされんのに…」

　ハッハッハ、私はレシートKING！　正義の味方でも平和を守るわけでもなく（むしろ乱す）、レシートを見つめるのが大好きなコスプレイヤーだ！　みんな、レシートは捨ててないだろうな？　そんなことしたらお前のケータイの番号をじ○マールに載せるぞ！　このコーナーではゲームを買ったときのレシートをみんなで見ながら、笑って、怒って、涙してって感じのコーナーだ。たぶん。

　それでは記念すべき１枚めだ。これは（東京・＠・25）ってここの担当じゃねーか。バカだね～、領収書出ないのに…。友達がいないのに『電波少年的ゲーム』か。部屋で１人ポツンとプレイしている姿が目に浮かぶなあ。しかも一緒に買ってるのが納豆。消費税より安いじゃねーか。とまあこんな感じのレシートをキミから大募集なんでP65を見れ！

MY FAVOURITE ハマリキャラ

「ハマっちゃうね」
とキミが言ったから
今日はハマリ記念日
なのかはわかんない

第３回：ノブー

（スプラッターハウス／PCエンジン／ナムコ）

　今年で齢63となり、ゲーム云々でもなかろうと言われてもしようがないのですが、気になることがありまして筆をとった次第です。何年前でしょうか、小生、孫にねだられて『スプラッターハウス』を購入したときの話です。正直、孫に悪影響ではと思いましたが、遊んでいる孫の喜ぶ顔には勝てません。しかし、しばらくすると孫の顔がみるみる泣き崩れていくではありませんか。どうしたのかと思い、テレビを見ると何やら不気味な怪物が。あれから数年が経ちましたが、今でもあの苦悶の表情が忘れられません。

（東京・内藤康人・63）

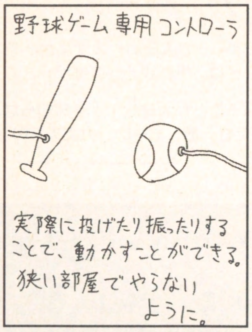


　発売されたときはものすごいクオリティでしたよね。とにかくグロい、キモい…。さてこの怪物はアーケード版では動いている姿が拝めましたが、PCエンジンではステージタイトルに表示されるだけでした。それでもかなりのインパクトです。とにかく表情がやばかったと記憶してるのでお孫さんに多大なダメージを与えたはずです。



夢のコントローラを大発明 未来型発想研究所

「ギャルゲーやってるとき右手がフリーになるコントローラがほし～い」との要望から発足、設立されのが当研究所である



➡これなら野球をしている気分になれるし、ゲームもできるし一石二鳥だね！（バカ…）

　むか～し、パソコンで『あ○みちゃん物語』を買ったときに一緒に購入したシリコン製のコントローラを紛失してしまいやがんの。ああ、わが友はいったいどこに…な～んて話はおいといて、バカコントローラ（略してバカコン）のアイデアが全国から続々届いてるよ。みごと採用されたバカコンはメーカーに持ち込んで製品化したいなと思ってま～す。たぶん一蹴のもと闇に葬られる可能性大なのでいらん期待はしないようにね♡

　まずは左の「野球ゲーム専用コントローラ」（宮崎・ぷうかＪターボ・？）。後先考えないストレートな思考に拍手を送りた～い。コードがジャマになるのでワイヤレスにしたほうがいいよね、などとマジメにコメントする私もどこかしらゆるんでます。

　右のほうは「ヒゲソリコントローラ」（福岡・風之音一心・？）このバカコンがあればゲーム好きなリーマンの人も毛深いお子様も大助かり。３枚刃やあごにフィットするかがポイント。ヒゲを剃ったぶんだけ経験値がアップするのはどうだ？



⬅これからは肌の露出が気になる季節。このコントローラでムダ毛を処理してみ～んなBiDaN！

チッ！ ガセネタ I miss you

大人になるとイヤでもウソをつかなきゃいけない場合がある

～テメーのウソ、ダチのウソ、ゲームのウソをカミングアウト～

オッペケペー！　街のホットなウソステーション、ローウソンだよん。店長のタカシマだ～い。今週のオススメはこんなウソで～す。

●うちで飼っているピカチュウが子を産みました。どなたかもらってください。

（広島・れっどぱ～る・25）

うお～、それはローウソンだけの限定販売にしないとダメで～す。予約受け付けチュウ！

●『ドラクエⅣ』でウラの世界のホコラの炎の前で馬のふんを使うと炎が消え、アリーナの城が燃えるらしい。そして城の前でホイミを使うと炎が消えて、全員のレベルが４上がると友人のＳ君が言っていた。めっちゃウソっぽかったけど家に帰ったらやってみると言ってしまった。

（東京・三好耕太郎・14）

姉さん、大変なことになりました！　友達がウソをついているときはどう対処したらいいのでしょうか？　東堂マネージャー助けて！

●『デッドオアアライブ』の隠しキャラで草凪純ちゃんが出るらしいよ。

（東京・しもばしら・19）

フガガ～、あの純ちゃんならパイオツがガンガンのブルンブルン揺れまんな～。たまりまへんな～。若旦那～。

●今度プレステで『ホッターマン』の実写版が出ると友達に言われ、ワクワクしています。

（埼玉・シュン・ピョウ・？）

イエーイ、タダオだぁ！　イエーイ。『ホッターマン』？　なんですの、それ？　スミエ～知っとるか？　何、知らん？　イエーイ！

●『ときめきメモリアル』で館林美晴とぶつかったときにお金をスラれました。

（宮崎・ぷうかＪターボ・？）

店長のタカシマです。ただ今ローウソンではアツアツのかつあげクンが１個増量中でございます。買ってけや、オラオラ！

げーむじんのすみっこ♡　燃えないゴミを捨てに行ったらファミコン（しかも角いボタン！）が捨てられてました。一世を風靡した往年のマシンも形無しって感じです。ハードの高性能化がめまぐるしく進む今日、なにかやりきれないモノを覚えました。いつかはプレステやサターンもこうなってしまうのでしょうね。（徳島・村野茂・23）

ゲームを愛するプリチーガール

げーむちゃんを探せ!

in TOKYO GAME SHOW '98 SPRING

好きさ!! 好きさ!! 好きなのさ!!



「ディグダグ2が欲しいの♡」。そしてボクは疾走るのさ。街を駆け抜け、ショップを巡る。キミの笑顔をみたいのさ。げーむちゃん。そうさ、とってもゲームが好きなのさ。



モモエちゃん(19) 左 「ウテナがめちゃくちゃ好きなんですよ。コスプレできたらいいな〜なんて思ってます」

イオちゃん(19) 中 「やっぱり『サクラ2』がいちばん。絶対買うもん。さくらとアイリスがお気に入りです」

ミズカちゃん(19) 右 「『ペルソナ』って人気ありますよね。私もなんですけどね。世界観とか悪魔が好きです」

編:取材中、モモエちゃんに彼氏がいることが大発覚! 全然知らなかった2人(いない)がアレコレ追求してたさ。お、お〜い、大丈夫なのか?

ラブュ〜

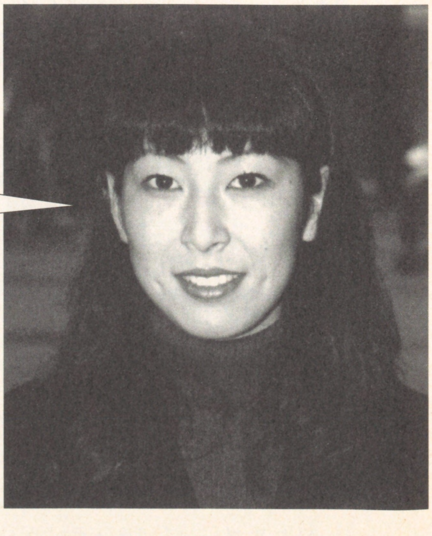




ミキちゃん(20)
「今日は彼氏と来ました。とにかく人が多いですね。っていうか肩を平気でぶつけてくる男がいるんですけどマナー悪いです。死んじゃえ!」

編:そんなヤローはスモールライト大量照射でミニマム化してやる。しか〜し、ミキちゃんの彼氏に羨望のショルダーアタックは可とする。

彼氏がつきあわされてたさ



ひろこちゃん(20)
「彼氏はゲームとかあんまりやらないんですよ。だから今日は私につきあってるんですよ。最近、感動したゲームは『MOON』ですね。けっこう涙もろいんです」

編:くぅ〜、オ・ト・ナって感じ〜。大人オーラがまぶしすぎるよ。アゴのところにシャーペンとかあてて、「ここの問題まちがってるわよ」って言われて〜。うわ〜、彼氏ずりーよ!

格ゲー大好き!



買いすぎ⇩



カヨちゃん（17） 左　「ウチで格ゲーの練習に余念がない私。ヘンですか？」

こずえちゃん（17） 右　「ゲーム好きな女子がいないんでクラスで浮いてます」

編：格ゲー好きなハイスクールげーむちゃん。キミらは必殺コンボなんか使わなくても笑顔で秒殺ですな。反則。そんな彼女たちに秒殺されたい男子は今すぐゲーセンへ！

かなりステキだ!!



ナミちゃん（17）
「パラッパと一緒に写真撮りたかったんですけど、小さい子がいっぱいで…。背が低いからお子様に押されちゃうんですよ。もし撮れなかったらどうしよ〜」

編：よっしゃ、そんなにパラッパのことが好きなら、類似品パッパラー河合をプレゼント。ダンスはいまいちだがサウンドはグゥ。お金も稼いでくれるぞ。



みちこちゃん（20） 左
「セガの次のやつってどんなのですか？　サターンで格ゲー、ハマってま〜す！」

よりこちゃん（20） 右
「2人とも『K·O·F』シリーズが大好き！　もうヤバイって感じです♡」

編：最近は武闘派げーむちゃんが増えてるよな。男子がギャルゲーに走る昨今、強さを求めてるんだろうな。モテたかったら腹筋だぜ！

エリコちゃん（2X） 左　「SNKが熱いですね。これからもがんばって」

柴ちゃん（2X） 右　「愛媛から来ました。私もSNKが大好き」

編：ゴージャス系ファッションで格ゲー好き。げーむちゃんってのは見かけによらねーよな。それにしてもキミら何歳なんだぁ？　すっげー気になる…。

愛媛県民



光栄♥



エリコちゃん（22） 左　「『アンジェ』に燃えてます」

キョウコちゃん（21） 右　「『信長の野望』に燃えてます」

編：武将＆王女マニアな2人。彼女たちにお近づきになりたかったら暗記だ！　暗記しろ！

♪迷子の、迷子のげーむちゃん



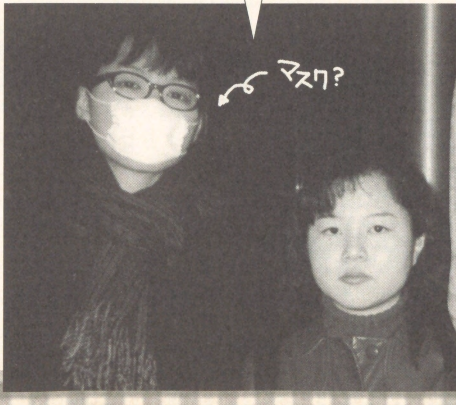
タカコちゃん（21）
「友達と来たんですけど、はぐれちゃって…。どこにいるんだろ。もう3時間ぐらい会ってないんですよ、ハア〜。お腹すいちゃいました。帰ろうかな…」

編：コスプレもやってる彼女は社会人。カメラを向けたらいろいろポーズをとってくれたさ。コスプレイヤーってのはこういうの慣れてんだろうな。

マイコちゃん（22） 左　「怪しいもんじゃないです。風邪なんです」

チカちゃん（22） 右　「パズル系のゲームをよくやってますね」

編：マスクげーむちゃん。彼女はデザイナーをしてるんだそう。最後までマスク取ってくれなかったさ。





田中ちゃん（21） 左　「これからコナミルクで買い物です」

山田ちゃん（21） 右　「今日は人間観察にやって来ました」

編：お笑いコンビみてえだよな、田中＆山田。げーむじんプロデュースでデビューするか？

IN MY MIND 批評DEうひょ〜!! 番外編

拝啓、制作スタッフ様

自分もこの中に入ってヒーローやってみたい!!

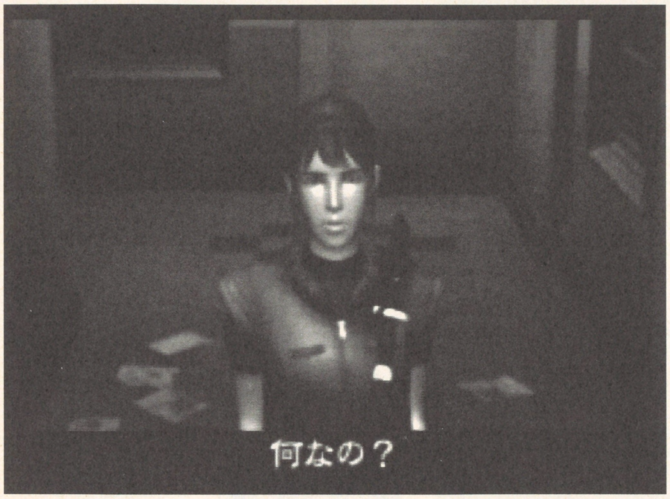
シェリー、うおー守ってやるぞー

私はゲーム歴4年で、年齢は38歳という高齢のへっぽこユーザーでございます。職業は漫画家をしています。バイオはPS版は言うに及ばず、SS版、DC版まで買って、それはそれはバカのように繰り返し遊んでいました。『2』も発売日に買いに出かけて購入しました。

シェリーがかわいくてかわいくてたまりませんでした。あの木箱乗るとき、足ふみはずすしぐさがかわいらしいです。「んしょ、んしょ」って感じであんまりかわいいから用もないのに登ったり、降りたり何回も繰り返してしまいました。走り方も手がブランブランして頼りなくて足も遅くていとおしかったです。

しかし、非武装でクリーチャーの間を走り回ることの恐ろしさといったらないですね。「うわーやめちくれーっ」と声をあげずにはいられませんでした。シェリーってクレアが走っていくと追いつかなくてしゃがみこんじゃったり、手をつないだりするでしょ。あと、向こうの曲がり角からゾンビが来るのをクレアが待ちかまえてるときなどクレアの服のすそをつかむあたりが「くぅぅーかわいいー、うおー守ってやるぞー」って本気で思いました。

バイオハザード2 ■PS■発売中■カプコン



悪い奴をバカバカやっつける快感

『2』って前作に比べて人物の動きも実写みたいにリアルに自然になってますます感情移入しちゃいますね。何が怖いってゾンビとか倒した直後が不気味。倒れたゾンビを振り返り振り返り走る（歩く）でしょう？　アレ、怖いです。床に血は広がってるし、R1確認しても「完璧に死んでる！」はずなのに、レオンが振り返りながら先を進んでいると「もしかしてまた襲ってくるかも！」と思わずにはいられないんです。すごく怖かったです。これも演出というものなんでしょうか。

私のようなへなちょこユーザーでも遊べるゲームというのは本当にありがたいです。女の子が（私はおばさんですけど）格ゲーとかしないのは、決して「嫌い」だからではないのです。「へたくそ」だから楽しめないだけで、本当はやりたいものなのです。だいたい女という生き物は図々しさという点においては男をはるかにしのぐ神経の太さを持っているものですが、どうしても非力ですから日常生活では暴力的な脅威に脅かされることがとても多いですよね。ですから、悪い奴、怖い奴をバカバカやっつけるゲームなんておもしろいに決まっているんです（しかもテクニックは不要なのがありがたい）。スカッとストレス解消になるのです。

私はクレアにしろエイダにしろ「女々しくなくて」とっても好きです。クレアが「だったら取りな」「このマヌケ！」って言ったとき「そうだ！　ザマーミロ！」と相槌をうっている自分に笑ってしまいました。

オレ的大調査

FILE No,1 メガネッコノニーズ

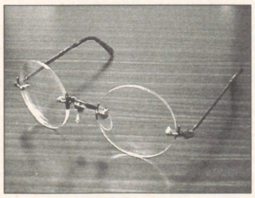
オレは金田一（かねだはじめ）、趣味で探偵をやっている。おっと、何だか急にメガネッコのことを調べたくなったぜ。ギャルゲーのメガネッコは太いフレームとツーポイントを好んで使用する。だいたい委員長タイプで秀才だ。しかも体が弱かったりするぜ。それはなぜか？　理由は超簡単！「メガネの度が合ってない」からだ。クラクラして倒れやすいのさ。

●太いフレーム●



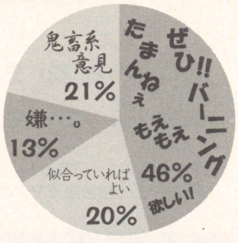
⬆過剰な太さのタイプが多い

●ツーポイント●



⬆ジョン・レノンモデル

メガネッコヲドウオモイマスカ？

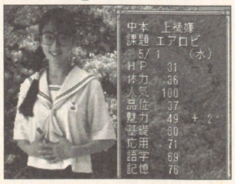


金田一：じゃあ、ユーザーはメガネッコをどう思っているか、リュックにポスターをさして歩いている男子限定で聞いてみた。みんな無口で目を合わせようとしなかったが、そこはオレの鉄拳で快く答えてもらったぞ。小一時間で百人切りを達成！その成果が左の円グラフだ。やはりメガネに魅入られているようだな。

ギャルゲーノオヤクソク

ダークなメガネッコマガジン（実用書）もあるようにギャルゲーには必要不可欠な存在だということがわかった。「ギャルゲーにはめがねぇ」と、ことわざにもあるようにユーザーを惑わすメガネッコ。レンズの向こう側はすばらしい世界なんだな。

ベストオブメガネッコ『卒業R』中本



げーむじんのおみっこ♡　女に貢いでるんですけど見返りがなくて困っています。知ってる限りのブランドモノをプレゼントしましたが手も握らせてくれません。もう限界です。必殺仕事人を頼みたいのですがどこへ行けばいいのでしょうか？　できれば主水で思いっきりやっちゃってください。お願いします。（東京・三嶋千博・28）

『バイオ2』すごいよな〜。ネコも杓子もゾンビキラーって感じ。げーむじん2号大特集の感想もどんどん送られてきたしさ。それじゃ今回は趣向を変えて『バイオ2』の感想を掲載しようかなって考えてたら有名な漫画家さんからレポートが！　てなわけで掲載しましたよ、一丸さん!!　原稿料は出ないけど…。

エイダもかっこよかったですねぇ。Gにつかまれて頭をバンバン打ち抜いたシーンはかっこよかったなぁ。

とうふで戦いやがれ！

といったわけで話は戻りますが、「弾数が多い」とか「謎解きがサクサク」とかで簡単すぎない？　なんていう意見があるみたいですが断固そんなことはありません。ありませんとも！「こんなのヌルいぜ！」とか言ってる方は「弾取んなきゃいいじゃん！」とか「ナイフ1本でやりゃいいじゃん！」「とうふで戦いやがれ！」と思います。シビアに楽しみたい人は自分でいくらでもできるわけで、私のようなヌルーいおばさんユーザーは「怖いけどものすごくかっこいい世界だから、自分もこの中に入ってヒーローやってみたい！」と思うのでありまして、現実に『バイオ2』はその希望を余すところなくかなえてくれるので大好きなのでございます。

ですから一度クリアしても何かおもしろくないことがあってムシャクシャしたら、スイッチを押して「よし！ゾンビでも殺すか！　オラオラ死ね死ね!!」などというストレス解消もできるわけです。あースッキリした！というわけです。

サービス満点、お得な気分

『バイオ2』は恐怖感って確かにあるのですが、絵はほれぼれするほど美しいし、キャラクターたちは魅力があるし、ストーリーはおもしろいし、クリーチャーを倒すソーカイ感はあるしで、ひと言で言うと「サービス満点、お得な気分」と言いますか、とにかくマルです！

いい年ぶっこいて長々と書きましたが、『げーむじん』に「感想を送れ」というコメントが載っていたので、この喜びを聞いていただきたくペンを取りました。

おそらく38歳なんていう年齢はユーザーはおろか作っている方々より上かもしれません（ああやだやだ）。でもそういう年齢のへなちょこユーザーでも「こんなに楽しかった」ということをお伝えしたかったのであります。

これからもそういうゲーム作りでがんばってください。『3』も期待しつつ、とうふでも練習すっかー！

（東京・一丸・38）

ビバ！一丸さん。ありがとうございました。「ビッグコミックオリジナル」連載中の漫画家さんからレポート用紙9枚もの感想文が届いたよ、マジで。仕事大丈夫なのか？　とか心配になるほどバイオにハマっちゃたご様子ですな。ページの都合上全文は掲載できませんでしたが、神谷さんはじめスタッフも喜ぶと思いますよ。読者諸君、一丸さんの『おかみさん』を全巻買え！　本屋へダッシュだ！





友沢ミミヨ

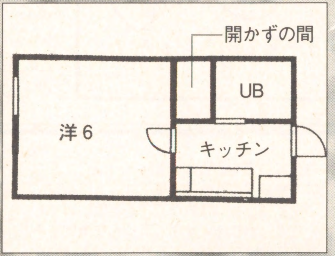
『宝島』『クイックジャパン』などで活躍中の、通称「デブ専漫画家」。10月3日生まれ。単行本に「いもほり」(青林堂刊―現在は品切れ中)。★おフランスの雑誌にマンガを描いていることもあって、先日おフランスへ行ってきました。

マッピング地獄

■壱の地獄　（SS・ワープ）
リアルサウンド〜風のリグレット〜

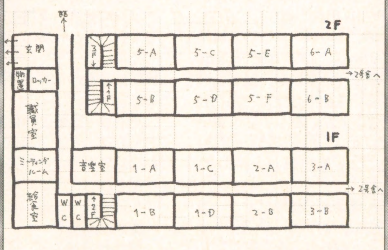
マッパーのみんな！　方眼紙？（注・マッパースラング。元気？の意）野比家や磯野家のマッピングをコンプリートしたからって悦に入ってちゃダメ。『マッピング地獄』はマッピング道を極めしマッパーどもの虎の穴。ここで自慢のマップを発表して就職難な世の中へ飛び出して行こうよ。とりあえずお手本として2大巨匠のパラレルチックなマップ大公開。次回からフリーテーマで募集するのでギャフンと言わせるようなマップを送ってね。（P65を見ろ！）

博司の部屋



➡銀座線沿線にあるワンルーム。なぜか開かずの間。（map鬼作）

博司の小学校



⬅「夏休み前の小学校」というだけでここまでマッピングできる。（サブ作）

げーむじんのすみっこ♡　『バイオ2』よりも恐怖を感じるソフトがあります。それは『アローンインザダーク』です。『3』までやりましたが、何と言っても主人公の顔がポリゴンむき出しで夢に見るくらいです。『2』のゲームオーバーになると崖からポイッて捨てられるのが非常にダークだった。（秋田・杉田健人・23）

サンライズ ロボット100万t

ロボットはみんなの夢だ！ おりゃーっっ!!

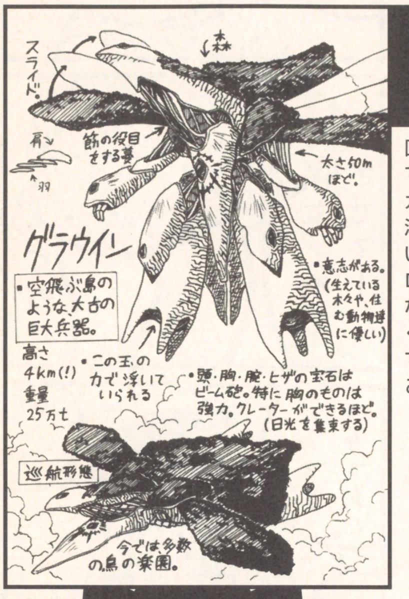
3回目を迎えたこのコーナーも、なんと今回でおしまいだ！ …な〜んて、次号からは、カラーページで再登場だもんね。今のうちから、イカしたロボを、フルカラー総天然色で考えといてね！ あいかわらず、応募ハガキは少ないけど。

審査員プロフィール

石垣純々

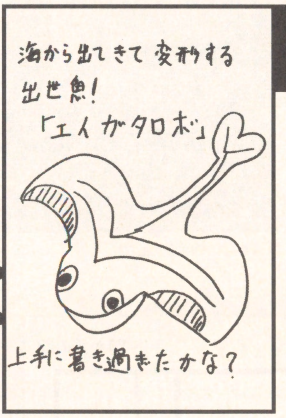
昭和39年、東京オリンピックの年生まれ。夢見がちな34歳。男。

現在、杉並区某所で焼き肉屋「純純」を営む。しかしその実体は、超力押しのメカデザイナーなのであった。はっはっは。



グラウイン
作：阿部逸人 ★★★★☆
高さ：4km（！）
重量：25万t

う〜ん、今回もハガキをくれたね。すっかり常連じゃん、そうだ、これからキミのことは「阿部ちゃん」と呼ぼう。な、阿部ちゃん。ところで今回のロボは、純蔵ジジイが言った「変形時のイラストも描け」ってのを、ちゃんと頭に入れてて、いいっスね！ でも、なんでハガキなんだ？ あんな小さい紙にちまちま描いてると、ストレス溜まんねーか？ 俺はたぶんイライラしてくるな。でかい紙に描いた方が気持ちいいぞ。イマジネーションも広がるしね。あっと、ロボの話ね。そうだなあ、あいかわらず細かく描き込んであるね。なんか、こういう生体っぽいデザインって、好きな人はものすごく好きなんだよね。ただ、やっぱり気になるのは、どうしても他で見たことがあるデザインだってこと。これで自分なりの「かっこいい」ものをつかめば、もっと良くなると思うよ。



エイガタロボ
作：風之音一心 ★★☆☆☆
高さ：?? 重量：??

海から出てきて変形する出世魚！って…エイは出世魚じゃねーだろー!! でもなあ、このエイ…どっかで見たことがあるような顔なんだよなあ。なんだったっけ…、うわー思い出せねえ、気になる！ ところでこれってロボなんだよね？ 武器は？ 武器のないロボなんて、ロボとは言えんだろう。それから、必ずスペックは書くように。な!?

上でも書いてるように、このコーナーは次回からカラーになります。だから、イラストもカラーで描いてきてね！ 宛先は65ページを見てね！ 名前・年齢・ロボのスペックは、必ず書くのだ!!

サンライズ最新情報

SFアクション DTエイトロン

毎週土曜、深夜2:45からフジテレビ系列で絶賛放映中

サンライズのSFアクションアニメ『DTエイトロン』が絶好調だぞ！ 物語は、データを最終的な価値観として、選民形態で社会を維持する「データニア」と、それに属さず自分たちの価値観で生きる「リターナー」の戦いを描いていく。「リセット」により、感情を押し殺された主人公「シュウ」は、ある日「データニア」から脱走する。そこで出会う「リターナー」の少年たち、そして謎の人工生命体「エイトロン」が、シュウの運命を大きく変えていくのだ。まだ物語は始まったばかり。シュウと仲間の未来はどうなるのか、目が離せないぞ！ ところで、気になるメカデザインは石垣純哉だ！



©フジテレビ・サンライズ・メディアファクトリー

帰ってきた社長のタワゴト

このコラム、極一部の間ではけっこう人気があったのに、キムラくんの陰謀により第2号からは外されちまった。そんなもん隔月刊誌で1号抜けたら、実質4ヵ月あいちまうんだから誰も覚えてないっつーの。おまけにこんな小さな文字でギュウギュウに押し込みやがって、これじゃ読む気も起こらないじゃねぇか。

「社長、また書くんですか？ もう原稿ヘタなんだからやめときましょうよ。どうしても？ う〜ん…池（担当編集）、社長が二度と書く気が起こらないようにメチャ原稿量多くしとけ。でもスペースは広げるなよ。狭いとこに詰め込んどけ」

とか言ってたキムラくん、君は大きな勘違いをしているぞ。君が超腹黒いのは有名な話だけど、実は俺の方が腹黒いんだ。しかも俺の方がエライんだぞ。わかってる？ バンジーのことをうやむやにしようとしてるキムラくん。大体、アンチ巨人ってとこからして気に入らんのだ。なんなら次号から月刊にしてやろうか、オイ（←って、これは内輪ネタ。読者の皆様には、近い将来に必ずすばらしい報告ができると思います）。

さて、とりあえずキムラくんを牽制するために無駄なスペースを割いたけど、いきなり本題に入ろう。今回のテーマは「いい本」。前にもチラッと同じようなこと書いたけど、どうせみんな忘れてるからいいや。

出版の世界では、「いい本」について討論されることが多い。ここに2つの例を紹介しよう。まず、創り手が満足し、読者に感動を与えられるものを出版したが、売れなかったAという本。次に、創り手は不満足のまま出版したけど、もんのすごく売れたBという本。さて、どちらが「いい本」でしょう？

これはもちろん僕個人の意見だけど、二者択一ならば、答は絶対的にBなんだよね。そりゃそうでしょ、僕らは孤高の芸術家じゃないんだから、他人に評価されなくても（売れなくても）いい。自分が納得するものを創るってんなら、本当にのたれ死ぬよ。

そもそもこういう議論が成立することに問題があると思うんだ。例えば、食品や自動車など、他の業種で考えてみたときに、こんな議論が成立するだろうか。

自分で満足する商品を開発したが、売れなかったA。自分は満足していないが、ユーザーに絶大な支持を得てヒット商品となったB。どちらがいいか、なんて議論は出てこないでしょう。ならばなぜ、出版の世界にだけこんなバカげた議論が成立するのでしょう。

それは「出版は文化だ」などという大義名分があったりするから。「我々は文化を創造している。金が儲かるかどうかは二の次だ」などとほざく輩が、この出版界にはすんごくたくさんいるんだ。はァ、まったく困ったもんだ。

現代社会は、すべて「金」に支配されているんだ、という教科書が教えてくれない現実を、堂々と受け止められる強い人間になりましょうよ、ね。

あれあれ、なんかすっかり暗い方向に話がそれたけど、そう、「いい本」だよね。

出版社にとっての「いい本」は、売れる本。創り手にとっての「いい本」は、満足できる、納得いく本。読者にとっての「いい本」は、感動や喜びの得られる本。で、実はこれらの1つでも欠けたら、それは「いい本」じゃないんだ。だから、さっきのA、Bはともに失格（どちらをとるかといえばB。それが現実）なんだ。僕らは出版のプロだから、常にパーフェクトを目指していかなくちゃいけないんだけど、これが本当になかなか難しいんだよね。

で、この『げーむじん』は、今はまだ「いい本」じゃない。今は、ね、キムラくん。プロは最後に必ず勝つ、ね。（←他人本位）。

高橋恭 ティーツー出版代表取締役。62年東京都出身。実は某ソフトメーカーがメチャすきだけど言えない小心者。

げーむじんのすみっこ♡ 最近ど〜も尿切れが悪い！ 歳のせいだから？ 酒飲みだから？ この間なんて、しっこのあとにちょっと出ちゃってジーンズにイヤ〜ンなシミがぁ！ ミスタービーンよろしく手を乾かすヤツに股間あててました。このままでジジイになったらマジ「アテント」です。（青森・小野準人・25）

今日から貴殿も我が同志
制服大征服



～プロローグ～

制服ってすばらしい

おやじA（以下A）：近頃のギャルゲーには様々な制服が登場しますな。グッときますな。

おやじB（以下B）：学生だったときにはこんなに燃えんかったがな。何がワシのチェリーに再び火を灯したのだろうか？

A：そうですな、昔はセーラー＝ポパイってイメージがありましたからな。今みたいにファッショナブルじゃなかったですしな。

B：今ではエンコーもメジャーどころで制服狙いじゃわい。ガハハ。

A：ゲーム誌にあるまじき発言ですな。この企画はギャルゲーの制服を検証し、ゲーム界最強の制服を作り上げるのが目的なのですぞ。



➡ポパイのセーラーがたぶん元祖。ここから制服フェチの時代が幕を開ける。よく見るとダサイ気がする

ブレザー or セーラー

B：ときにセーラーとブレザー、どっちに反応しやすいですかな？

A：ん～、流行りのブレザーだな。ど～してもセーラーは飽きがきてしまう。脱がしにくいしの。

B：最近の傾向としてブレザーがいちばん人気らしいですな。ユーザーにもニーズがあるみたいですし。メーカー側もわかってますな。

最強の制服大募集！

制服フェチな読者さんにお願い！『制服大征服』では来るべき世界制服グランプリ（S-1）に向けて最強の制服を大募集。誰もが甘酸っぱい思いを抱くセーラー服、ブラジャー型ブレザーなど、アイデアをイラストもしくは自作し、写真で送ってください。みごとグランプリに輝いた制服は実際に作ったり、メーカーに持ち込んだりとムチャなことをしようとシンキング。送ってくれた作品は当コーナーでも紹介していくからHなのから正統派なのまでどんどん送って！ 宛先はP65だ！

制服ビギナーはこれで知識を深めよ！

全国制服美少女グランプリ Find Love（SS・ダイキ）

制服娘が35人も登場するすんごいソフト。制服のディテールが恐ろしくしっかりしてるので持ってなきゃウソ



放課後恋愛クラブ ～恋のエチュード～（SS・キッド）

制服はもとよりギャルの肢体も拝める、ありがた～いソフト。パンツ、ブラ、水着のオンパレードだが制服を見ろ！



その他にも…

B：これから制服フェチを志す人には左の2本がオススメですな。まさしくバイブル！ ほかにも、『ファーストkiss☆物語』『新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド』『ときめきメモリアル』『少女革命ウテナ』『リフラブ』『卒業』『ルームメイト』『センチ』『同級生』『ノエル』『ずっといっしょ』『個人教授』などきりがないですな。まずはプレイしまくってインスピレーションを高めるのがいいですな。ビギナーは次回まで勉強！ 勉強！ ですな。

Gな感じ（ゲー）

寺門亮子

OLを辞めちゃった作者は実家でゴロゴロな毎日。さすがに親がギャーギャーうるさいので一人暮らしを始めようと検討中。

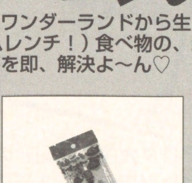


ハイパークッキンマダム KATSUYOのゲーム食（shock!）

は～い！ わたしKATSUYO！ 食欲と性欲のワンダーランドから生まれたこのコーナー。ゲームキャラがからむ（まっハレンチ！）食べ物の、新しい調理法を優しくプレゼン。読者のお悩みハガキを即、解決よ～ん♡

「はじめまして、KATSUYO先生。私は35歳の専業主婦です。実は最近、ちょっとした悩みがあるんです。…それはお肌。鏡を見るたびに、私ももう若くないんだなあって。この前、駅で見かけたカッコイイ男子高校生をつけ回し、スタンガン片手に拉致しようとしたら「ババア！殺すぞ！」と言われました。ショックでした…。若い肌に戻れば、こんな悔しい思いをしなくてすむのです。先生どうにか助けてください…。ちなみに私の好物は、お寿司とアセロラです♡」

（東京・キンキLOVE×2♡・35）

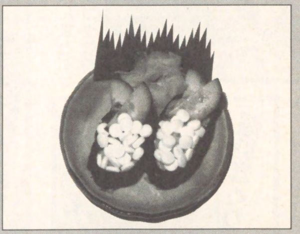


⬅アセロラのすっぱさがお口に広がる。とってもおいしいラムネだよ

う～ん、おハガキから察すると、あなたねえ…ちょっと真面目すぎない？ 純情そうな奥さんに、こんなことというのもなんだけど、真面目すぎてちゃ人生つまんないわよ！ しょせん女は曼陀羅地獄。イクも戻るも万華鏡…ってね、ぐふっ。さて肝心の料理なんだけど、たったいま思いついたわ！ アセロラのタブレットを乗せた軍艦巻きのお寿司よ！ アセロラのビタミンCでお肌もツルツル！

添え物のキュウリは喰らっても良し、パックに使っても良しのスグレモノ！ シャリ部分の酢とアセロラの酸味で、将太もビックリの暴力的な味わいを楽しめるわ。ダンナ以外の男で妊娠したときも重宝するわよ～。お幸せにっ！ 以上！

⬇エイリアンの唾液ぐらい酸っぱいわよ～！ 油断めされるな！ まさに「Gな感じ」！



KATSUYO
正体不明の料理ファイター。現代人がかかえる様々な悩みを一刀両断！ 趣味は女装。

げーおじんのすみっこ♡ パソコンを買って18禁やりたいんですけど、お金がなくて…。家庭用のはヌルいのでストレスがたまります。昔の98でもいいから欲しい！ TOWNSでもいいから！ 会社のMacじゃ、危険だしなあ…。ああっ、足が勝手に武富○のほうへ～。そういえば細川直美のへんてこダンスがもっぱらマイブーム。（東京・びんぼっち・29）

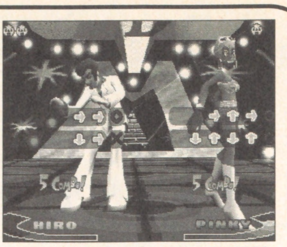
30分でお届けします！

出張対戦団

対戦者が指定してきたゲーム

バスト ア ムーブ

ダンス&リズムアクション(PS)エニックス



「あのエニックスが!?」なんて言ってたらめちゃくちゃ楽しかった、踊りまくりソフト。『トゥナイト2』でも大好評でジロちゃんもやってる（？）。

1人プレイが好きなキミ！　そんなんじゃ孫の顔は見れないぞ。何事も2人が基本。『出張対戦団』では「人類皆殺し」をテーマに人々を争わせ、勝者に万券をすんなり与えて堕落化させちゃうぞ。



今回の対戦者　山口まり子さん(25)

「へんなコトしませんよね。本当にげーむじんの人ですか？　あ、そのカメラで○○○なところとか×××な写真を…。それにその衣装！　コスプレもさせるんですね、ひどい。っていうか今日はよろしく。がんばって1万円ゲット〜！」都内在住の妄想OL。



げ〜むじん最強の男　アリタ大魔人(7)

「ああん？ 出てくれって？ ん〜、どうしようかな、腹減ったな。えっ、買ってきてくれんの？　それじゃヤキソバパンとイチゴ牛乳な。5秒な！」げ〜む魔人で最も ワガママ。


くらもち


すぎや魔人

大魔人現る!!



⬆げ〜む魔界から甦ったアリタ大魔人。東急ハンズで全身タイツも新調、山ちゃんのマンションへ。心はもうドアの向こう側に羽ばたいてます



⬆山ちゃんとご対〜面。ソッコー、ひく彼女。すかさずドアに足をかける大魔人。さすがはボクらの大魔人。ジェントルメンだね。やるぅ〜

⬇挨拶がわりのシェイクハンド。魔ニュピレーターが放さないぞ！





⬆バトル突入〜！　しかし、大魔人は山ちゃんのトリコ状態だ。よい子のみんな！　大声で大魔人の目を覚ましてあげよう！　そ〜れ「だいまじ〜ん！ がんばって〜！」
⬅あ、よい子の味方がハレンチ行為を働こうとしている！





⬆「せっかくだから」とビールが振る舞われる



⬆ハレンチ行為のおかげで大魔人が難なく勝利



⬅山ちゃんの作戦にまんまと引っかかった大魔人。ゴクゴク飲む



➡さらに出されたピザをモクモクとたいらげる大魔人。底なし



⬇調子こいて酒飲んで不思議な踊りするから気持ち悪くなっちゃった大魔人





勝負はどっちが勝ったことになるんですか？ 私の負け？ そんな〜。それならビール代返してくださいよ。っていうか帰れ!!



今回はアリタ大魔人が泥酔のため勝負がうやむやになり引き分け。2号に続き、大失態を見せたげ〜む魔人たちの明日はあるのか。ホントはゲーム弱いんじゃないのか？　謎が謎を呼ぶ…ってどういう意味だ！　続く（たぶん）

緊急告知　チャレンジャー求む！　詳細はP65

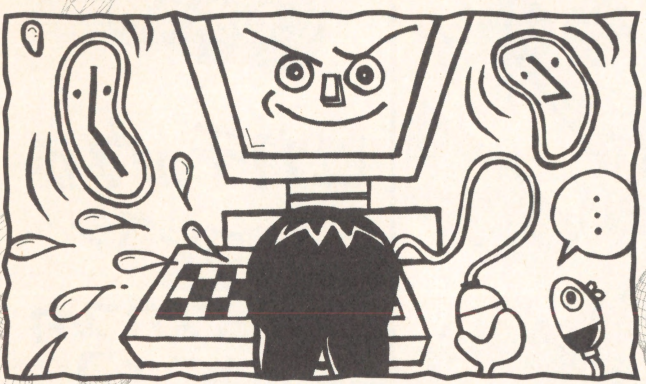
ゲームクリエイタースクール現役学生が贈る

マリちゃんの絵日記

景気がいいと言われ続けてきたゲーム業界も、確実に不況の影が…。でも、不安におびえてる場合じゃないぞ！　Fight !!



マリちゃん◆現在、某クリエイタースクールに通う25歳の女の子。ちなみに好きなゲームのジャンルはRPG。

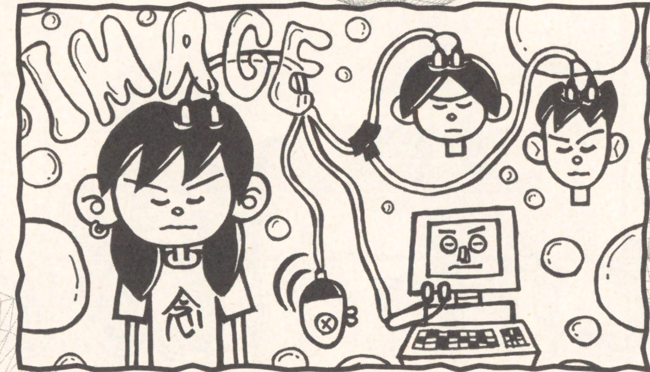


△月×日　今作っているCGムービーは、基本的にはみんな就職用。がんばって、ものすごいの作ってやる！　それにしてもホント時間との戦いだ。1秒に30枚、1分だと1800枚！　レンダリングはマシンまかせでも、当然モーションは自分で付けないとどうしようもない。いざ、動かしてみても、変なところを直したり、地味な作業が延々と続く…。外面の派手さとは裏腹ってかんじなのだ！

気になる就職状況は !?

やっぱり、社会人向けとかの短期でパパッと教えるコースは厳しい状況みたい。2年間みっちりやる正規のコースは、それなりに求人も来てるけど、あとは全然相手にされてないってかんじ。でも、逆に言えばそんな高い技術を求められるぐらい、CG業界が成熟してきたってことでもあるんだね。この世界、まさに技術は日進月歩。弱音をはいてる暇なんかないのだ！

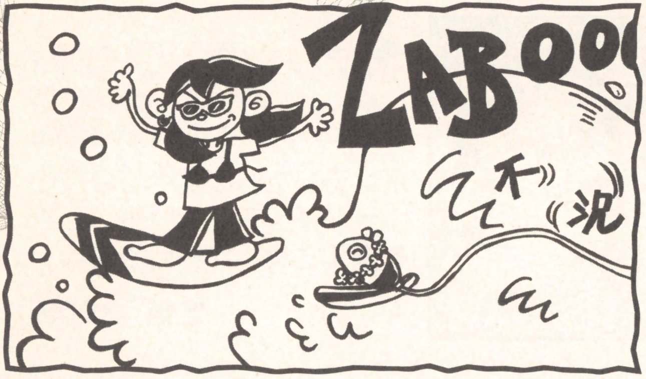
△月○日　ムービー作りは、例えていえばクレイアニメーションに似ている。1つ1つ動きをつけた短い映像を、全部つなげて編集する。脳の映像に関係する部分を解読できないかなあ。そうなれば、マシンにつなぐだけで自分の思い通りの映像が現実化…なんて。他の人とつなげて共同作業もできたりして。でもHなこと考えられないね。実現したら特許料は私に！　その頃には死んでるか。



作品No.3 クマTEACHER Ver.3



➡今回は、パーティクルという方法で、クマの毛の質感を出してみました。でも、レンダリング大変…。



△月◎日　就職といえば、不況のビッグウェーブはこの業界にも来てた！　ここんとこ、クラスメートの話題は南の島に行きたいとか、なんだかすっかり現実逃避モード。ムービー作りっていう黙々とした作業の中で、やっぱり不安感が増大しちゃうのは無理ないのかなあ。誰も内定とれてないし。入学した頃の気合いで、スイスイっと、不況の波を乗り越えたいもんだ。

まったり劇場では、こんな参加者をわんさか募集してるの♡

☆げーむじんのテレパシー／えっちなげーむじん／げーむじんのすみっこ☆
あんたの身の回りのマイナーな情報、ゲームについて、最近思ったこと、えっちな話をそれぞれのタイトルの係まで。プレゼントハガキにあるネタ用スペースを存分に活かせ！　なんでもいいぞ。

☆イラスト大襲来☆
とうとう次回からカラー化！　ファンタスティックなイラストからエキセントリックなイラストをジャンルを問わず大募集。うまいヤツにはげーむじんから仕事の発注がくるかも知れない？

☆FIGHTING GAMERS☆
「このゲームなら開発者にだって負けね〜ぜ」と自身たっぷりのゲーマー君！　そんなキミのためにメーカーとデスマッチなステージを用意したぞ。得意なゲームと意気込みを送ってくれ。

☆表紙ラフ案こんなんどーよ☆
めんどくさいことは読者にまかせようという意見から生まれた企画。キミの考えたラフがげーむじんの表紙になるかも。鉛筆でもOKだから気軽にね。次回の表紙はあの『スーパーロボット大戦』だ！

☆こんなんいいな☆
あんなハード、こんなゲームがあったらス・テ・キ…というキミの夢物語を聞かせておくれ！

☆レシートキング☆
ゲームと一緒にいろんなモノを買ってみよう！　きっとレシートKINGが褒めてくれるぞ！

☆チッ！ガセネタ! Miss you☆
ゲームのウソっていっぱ〜いあるよね。そんなウソをハガキにバリバリ書いて白状しろ！

☆MY FAVOURITE ハマリキャラ☆
「ああん、このキャラ超ハマル〜♡」「こいつとならいいかも…」な〜んてお気に入りのキャラクターを見つけたらその熱いメッセージを誌面にぶつけろ！　ポエム調やラブレター風が◎。

☆未来型発想研究室☆
ここの研究室では日夜、おバカなコントローラ「バカコン」開発に全力を注いでいるぞ。これぞ、ニューフューチャーてなコントローラをスタッフともども首を長〜くして待っておるぞ。

☆批評DEうひょ〜!! ☆
ゲームについての私的な批評を頼む！　文字数やタイトルは自由。熱いスピリットでペンをとれ！

☆マッピング地獄☆
マッピング不可！なゲームをあえてマッピングしてしまおうという企画。無謀なマッピングに挑むマッパーたちはテーマ自由で気張りまくれ！　マップのタイトルは絶対忘れるなよ！

☆サンライズロボット100万t☆
貴様が考案したロボットを、ロボのプロ、サンライズのスタッフが評価してくれるぞ。次号からはカラーになるので気合いを入れて書けよな。おおっと、ロボのスペックだけは忘れんなよ。

☆出張対戦団☆
げ〜む魔人と対戦したいという読者は勝負したいげ〜む魔人を明記して応募。部屋を掃除して待て。

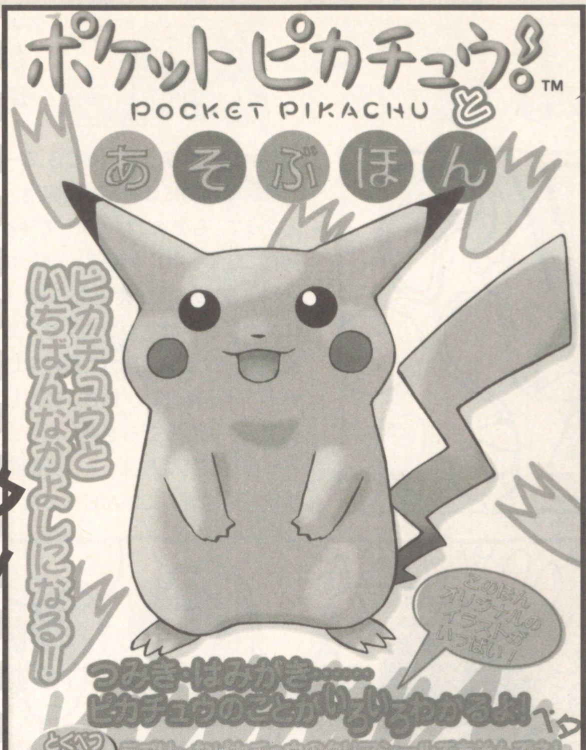
☆制服大征服☆
キミがデザインした制服をイラストや写真で大紹介。軽くコメントなんかあればバッチグー！

ここさ、送れ➡ 〒164-0012 東京都中野区本町3-28-19
㈱ティーツー出版『げーむじん』○○○係

藤島康介先生色紙希望の方は、右の応募券を
官製ハガキに貼って「色紙クレクレ」係まで送ってね！

色紙
プレゼン
応募券

ティーツー出版の最新刊!!



ピカチュウと仲良くしようね

特製ピカチュウシール付き!!

ピカチュウが
歯磨きゴシゴシ
お風呂プカプカ
自転車キコキコ
などなど
かわいいしぐさがいっぱい!!

定価 580円

『ポケットピカチュウ!とあそぶほん』



ポケットモンスター 用語辞典

ポケモン用語のAtoZ!
これさえあれば、キミも今日からポケモン博士!!

定価 850円



ポケットモンスター 全わざ大図鑑

ポケモンたちのすべての技をカラーイラストで解説。どれを覚えさせるか一目で解る!

定価 890円

強いポケモンの育てかた



キミのポケモンを最強にするすご〜いノウハウ伝授。
めざせ!ポケモンマスター!

定価 850円

ポケットモンスター ミニミニ大事典

151種類、すべてのポケモンを完全網羅! ポケモン図鑑を完成させよう!!

定価 850円



※紹介した本の定価はすべて本体価格です。消費税は含まれません。

■お問い合わせは 株式会社ティーツー出版 営業部まで
〒164-0012 東京都中野区本町3-28-19 電話 03-3370-3061

KOUSUKE FUJISHIMA PRESENTS

藤島康介のスキスキ！ゲーム・メカ

SUKISUKI! GAMEMECHA

TAKE 3 電車でGO!

こんなストイックな乗り物ゲームは今までなかったですよ！



ⓒ藤島康介

まさか電車が運転できるとは！子どもの頃に抱いた夢を叶えるゲームが『電車でGO！』だ。今回は身近さゆえにかえってわからなかった電車のメカニックに藤島康介が鋭く迫る！いざ、出発進行！

今回のゲーム◆電車でGO!

■タイトー■PS■CD-ROM■5800円
■電車運転ゲーム■1人プレイ■専用コントローラ対応

電車が運転したかった人って意外に多かったんですね

――まずは、藤島先生。ユーザー側から見た『電車でGO！』の魅力とは？

藤島：正直な話、最初はゲームになるのかな？ って思ったんですよ。ただ、電車を停めるゲームですからね。それが、やってみたら不思議なほどにおもしろい！

谷酒：レースゲームとは正反対ですよね。走って停めるだけですから。考えようによっては、スゴク「単純な」ゲームですよね(笑)。

藤島：いえいえ。そんなことないですよ。コレ。意外にみんな侮っているかもしれませんが。イイ意味で、こんなストイックな乗り物ゲーム今までになかったですよ。

谷酒：みんなが、やりたかったことを実現できたんだと思います。自動車と違って、電車はスゴク身近にあるにも関わらず、運転できないですから。身近にあるものでなおかつ触れないものって、やっぱり、魅力を感じるってことがあったんでしょうね。

藤島：電車を運転したかった人って、意外に多かったんですね。

谷酒：「隠れ鉄ちゃん」と我々、呼んでいるんですが、そういう人が非常に多かったんですね。このゲームを作ってから、会社内でも「実は俺、鉄道好きだったんだ」という人が3倍ぐらいに増えましたからね。

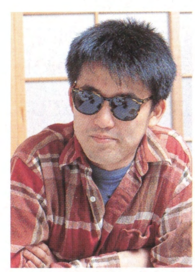
藤島：いますねぇ(笑)。

谷酒：『電車でGO！』やり始めてから、やっぱりみんな見てるんだなぁ、って感じましたね。たまたま会社の帰りに電車に乗っていて、ブレーキがガックン！ ってきつかったんですよ。そうしたら「今のヤツ、ブレーキ下手くそだよな」って言う高校生の声が聞こえて、「あ、コイツら、『電車でGO！』やってるな」(笑)。

藤島：意外に高校生にまで人気があった。

谷酒：小、中学生ギリギリで、あとはおじさんにけっこうウケているのかな、って印象があったんです

Profile



●藤島康介

（ふじしまこうすけ）

漫画家。『月刊アフタヌーン』（講談社）誌上で『ああっ女神さまっ』を連載中。今回は『サクラ大特集』でもキャラを語っていただき大感謝（涙）。ゲームメカの話なら一晩中でもOKなメカマニア。

Profile



●谷酒雄一郎

（たにさけゆういちろう）

ゲームデザイナー。PS版『電車でGO!』の開発に従事。この春からTG販売促進担当として広報活動に勤しむ。






高性能の山手線もイイですが、こののどかな感じも捨てがたい。なにしろモーターの音じゃなくて、ディーゼルですから(藤島)


一番ないがしろにされるのが、コイツ。高速運転はできるんだけど、それまでの伸びが悪い。ブレーキの効きも悪い(藤島)

が…。

藤島：スゴイなぁ。

谷酒：全般的に広まってるな、っていう印象を受けましたね。

藤島：電車に乗ってて、運転席のそばとか、誰でもうれしいですもんね。それと同じ感覚ですよね。

谷酒：自分がよく使う駅なんか、見るとなんだかうれしいですよね。

藤島：こんな風に進入してるんだ！　って。ホームに入ると乗客の様子とか気になっちゃって。初級編で女子高生が立ってる。「おお、女子高生のところまで来たぞ」(笑)。女子高生、イイ目印になりますよね。あれは意図的に？

谷酒：特に客層までは気にしてないですけれど、人がいない駅には、あまり立ってないようにしてます。

藤島：建物は特徴的な物は再現してますね。

谷酒：パッと見、どこ走ってるのかわかるように。マクロ的な部分では再現してます。実際は、結構、はしょってはいるんですよ。あんまり忠実にやってしまうと、ゲームにならないですから。ある程度、ウソの部分というのはあるんです。やっぱり、ある程度は、削って、もの凄く目立つところを際だたせて、イメージ的に伝えてます。



「山手線で走ってると、隣に踊り子とか走ってるじゃないですか、思わず抜きたくなりますよね」(藤島)
「あれは実際は抜けないように作られてまして」(谷酒)
「次回で〈抜く〉モード作ってくださいよ」(藤島)

初心者にも理解させて マニアのツボも突く

――谷酒さん自身の「鉄ちゃん」度は？

谷酒：私自身は、「鉄ちゃん」ってわけじゃなかったんです。仕事しているうちに知識が身についちゃって。アルバムモードの電車解説、ほとんど全部私が書いたんですよ。

藤島：かなり専門的でしたよ。

谷酒：どうも。初心者にもわからせなくちゃいけないし、マニアのツボにも突いてやらなくちゃいけないし、大変でした。

藤島：ああ、マニアはこだわりますからね。

谷酒：でも、極めた人たちってのはもの凄いです。実際の京浜東北線って、ブレーキにVVVFインバータっていう装置を使っているらしいんですよ。新幹線にも使われているんですけど、これを使うと、甲高い「ヒューン」って音が聞こえるらしいんですよ。で、マニアの人は、「『電車でGO！』の京浜東北は、その音が再現されてないじゃないか！」って、怒るんですよ(笑)

藤島：ブレーキといえば、実際、「8」ぐらいまで一気にブレーキかけちゃうと、本当だったら、やっぱりスゴイ衝撃があるんですよね。

谷酒：ありますね。本当の運転手さんは、ショックを和らげるために、「階段式」っていうんですけど、ブレーキを8に入れてから、徐々に落としていく方法をとるんです。

8から5、5から3、最後に0にする。それで、低い段階で空気ブレーキという特別なブレーキを併用するんです。一番上手い停まり方というのが、ブレーキを0に入れても、一瞬の間だけ、空気ブレーキの圧力が減るまでに、ブレーキが掛かったままでいる時間があるそうなんです。ほとんど停車する寸前にブレーキを0に入れると、圧力の減少区間で停まれるから、何のショックもなく停まれるらしいんです。



「歌が入ってたのもおもしろかった」(藤島)「CMにも使ったんですが、思った以上にウケましたね」(谷酒)



「〈入門モード〉はありがたかったですね」(藤島)「苦肉の策だったんですが、好評だったようです」(谷酒)






開発者的には、近未来的なボディが気に入ってます。一番性能が良くて、加速も良いし、制動の効きも良いですから(谷酒)


加速が気持ち良い。大都会を突っ走るのがイイんです。ちょっとタイミング遅れてもブレーキが効くので安心です(藤島)

藤島:なるほど。それはスゴイ技ですね。

谷酒:実は『電車でGO!』でもその技は使えるんですよ。

藤島:ええっ!　ほんとですか?

谷酒:0を入れた瞬間に停められるというのがあって。内部的な処理で、0に入れてからも空気ブレーキが効いてる時間ってのが設定されているんですよ。なんのボーナスもないんですけれど、自己満足でそれができる(笑)。

藤島:スーっと停まることができると…。もしかして、このことに触れたのは『げーむじん』が初めてですよね。

谷酒:ええ。

マニアもうならせるこだわり

――次回作について、今度「高速編」が出るんですよね?

谷酒:もう、アーケード版は動いてますね。

藤島:あれって、駅の間、どう処理されているんですか?

谷酒:通過する駅も定刻に通過しなければいけないんです。

藤島:キツイですねぇ(笑)。

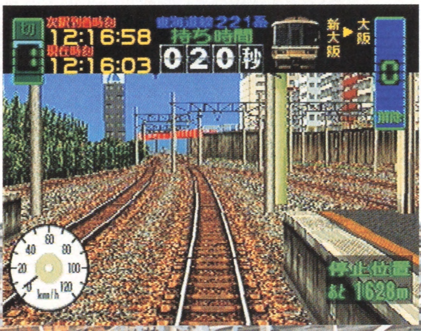
谷酒:それが難関になっているんです。でも、上手い人はキレイに通過しますよ。

藤島:逆に踏切なんてない分、そういう方法で緊張感を出さなきゃいけないんですね。実際の鉄道も定刻通りに通過しなきゃならないんですか?

谷酒:まぁ、ほぼ決まってますね。というか、それを目安に定刻に停車駅に着くらしいです。逆に山手線は駅の通過なんてないわけじゃないですか。ダイヤは過密に作られてますよ。普通のダイヤは、分単位で決められてますけれど、山手線は、20秒単位ですからね。だから、何時何分0から20とか(笑)。

藤島:そのへんも全部調べられたんですね。

谷酒:ええ。山手線は正確ですね。あそこはベテラ



「ウソもけっこう入れてます。大阪にTAITOの看板があるんですけれど、実際はないです(笑)(谷酒)



「山陰線でノンビリ走った後に、山手線で走ると、猛加速するんですよね。改めて性能の良さに驚きました」(藤島)





「これが谷酒さんも参加されているアルバムモードの列車解説。かなり詳しく書かれてますよ」(藤島)



「アナウンスが良かったですね。声優さんですか?」(藤島)「ゲームの声はすべて社内の人間なんです」(谷酒)

ンさんでないと難しいですね。

藤島:実際の運転手の人には『電車でGO!』はプレイしてもらったんですか?

谷酒:ええ、もちろん専用コントローラで。

藤島:オオッ! やはりアレでないと。

谷酒:最初なんとなく感覚がちょっと違うけれど、やっぱり、そこはすぐ慣れちゃう。やっぱりプロは凄い。専用コントローラにも満足してらっしゃいました。

藤島:アレは、こだわってますからね。こだわりといえば、アーケード版なんですけど、ちゃんと線路の感じの振動が、くるんですよ。

谷酒:あれでもマニアに言わせると、あれはウソだ! って。電車の継ぎ目と違う!(笑)

藤島:またか!(笑)。そう言われてしまうとしようがないんですけれど。そこまでしろとは言いませんけれど。きっと体に刻み込んでるんでしょうね。目つぶって乗っててもどこ走ってるかわかったりして(笑)。恐るべし。

谷酒:ポイントの継ぎ目の音とか違うって。

藤島:それは、もう難しいですけどね。

谷酒:PS版でも音ではけっこうもめましたね。踏切を通り過ぎるときにドップラー効果かけるとか。踏切通過のとき、スピードが遅いと普通なんですが、スピードが速くなってくるとドップラーがかかるんです。

藤島:そんなこだわりが! 気づかなかったですよ。

谷酒:再現するのもサウンドさんとすごいもめた時期ありましたね。サウンドさんが効果音持ってきて、プログラム上に乗っけてみても、我々には聞こえない。「ドップラーかかってないよ」って、こっちが言うと、「いや、ちゃんと聞こえる」とサウンドさんが主張する。ほとんど感覚の世界に入ってましたね。サウンドさん、耳がいいですから、聞こえちゃうんですよね。他の人が聞いてもわからないんですよ。「もっと一般人にも聞こえないようにしないとダメだよ」と、修正の連続でした。

藤島:スゴイ! まさに電車運転シミュレーションですね。

谷酒:開発の中では、シミュレーションって使い方はしてないんですよ。

藤島:そうなんですか?

谷酒:シミュレーションというのは、業務として正確に電車を運転するためのものですから。開発では、〈電車運転ごっこ!〉と呼んでました(笑)。

藤島:ごっこですか(笑)。

谷酒:ごっこといえば、実は、2コンにコントローラ差しておくと、○×□、どれを押しても警笛になるんですよ。だから、専用コントローラを机の上に置いて、2コン床に置いて足で踏むと警笛になるんですよ(笑)。

藤島:おおすばらしい。それはリアルになりますね。

谷酒:最後の最後で決まったんです。「2コン使えないのはおもしろくないよ、警笛入れちゃおうか」っていう話をしていて(笑)。

藤島:専用警笛コントローラを作ってくださいよ。ペダルってのはどうでしょうか?(笑)あ! 私いいもの持ってました。『グランツーリスモ』のペダル持っているんですよ。できるかな?
ダメですよね(笑)。



「もっと欲をいえば、コントローラのブレーキレバーが取れると良かったですね。実際は取れますものね」(藤島)
「本当の運転手さんみたいに持ち歩きますか。マイ・ブレーキレバー(笑)」(谷酒)
「鉄ちゃん」同士の果てしない会話は続く

藤島康介いち押しメカニック!!

「マスコン」

コレ以外ではやる気起こりません

コントローラにマスコンが**付いて**なければ、このゲームは**買**わなかった、ってぐらいに重要。**電車と自分を繋ぐ架け橋**としてこれ以上の物はない。コントローラ中央部の**丸い凹み**は、**鉄道時計**を設置する場所なのだ。この細かい**こだわり**がすばらしい。**惜**しむらくは、ブレーキのレバー部分が**金属製**か、**木製**だったら良かったのに。ゲーセンで、あの**感触**がたまらなかったのだ。タイトーさん**限定高価商品でも**いいから出して!(藤島)



●訂正とお詫び
『げーむじん』第2号当連載においてP37インプレッサの説明文「もっぱらライセンス取得のため購入したインプレッサ」は、「レースに勝つために取得したインプレッサ」の誤りであり、またP38「僕はラジコンで車の知識を得たんですけど」の部分は「僕はラジコンでセッティングの知識を得たんですけど」の誤りでした。誤解を招く表現となってしまったことを藤島先生及び読者にお詫び申し上げます。



取材・文/スタジオハードMX
撮影/田子芙蓉

なりきりまくりゲーム大紹介

ビートマニア セカンドミックス





ダウンヒルバイカーズ

電車でGO!2





ゲットバス

体感・快感・大満足！

熱いゼッ！ 大型体感ゲーム

今、巷のゲーセンで熱すぎる大型体感ゲームを大紹介！ 家庭では味わえないバーチャルで大興奮な魅力を知って、絶対やれっ！ これをやらずしてゲームを語るな！ 以上!!

こんにちは、すずきゆみえです。今評判の4つのゲームを私がナビになって紹介します。いろんなジャンルのゲームだから読者のみんなもやりたいゲームをチェック！



beatmania 2nd MIX



曲に合わせて5つの鍵盤を叩き、ターンテーブルでキュッとスクラッチ！

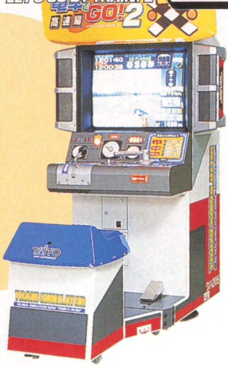
DB Downhill Bikers

流行りのMTBを駆る、本格的ダウンヒルレースが登場!!



電車でGO!2 高速編

LET'S GO BY TRAIN! 2



キミも今日から運転手！超本格的鉄道運転体験シミュレーション。

GetBass SEGA BASS FISHING



気分はバスフィッシャー！超リアルなバス釣りは最高エキサイティング！

すずきゆみえ

プロフィール

96年発売、PS版『あいどるプロモーション～すずきゆみえ～』に出演した女の子。6月上旬に発売予定の「すずきゆみえ写真集」も要チェック！ 定期的に撮影会も行っています。問い合わせ先は下記の住所まで。

〒153-0063 東京都目黒区目黒2-11-8 マリーンビル8F
株式会社 ナビ・プロモーション

構成・文／凩健太郎
撮影／安達雅充・白石文丈

beatmania 2ndMIX
ビートマニアセカンドミックス



手軽にDJ感覚が味わえる アーケード人気No.1の音楽ゲーム

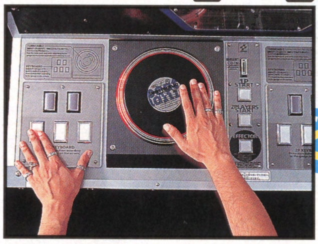
リズムに合わせてビートを刻め！

画面上から落ちてくるゲージが赤いラインまで来たら、タイミングよく鍵盤を押したり、ターンテーブルを回転させる。たったそれだけの動作で誰でも手軽にノリのいい曲を演奏できるDJ体験シミュレーション。ビートに合わせてレッツダンス！ なんて遊べちゃうタイトルだ。



⬆2人でプレイすれば楽しさも倍増。おまけにクリアもしやすいかな？

Basic Play Style



➡5つボタンのキーボードとターンテーブルを操作して曲を奏でていこう

多彩なジャンルの13曲＋αが演奏できる！

演奏できる曲の数は前作の7曲からいっきに増えて13曲以上に！ ヒップホップやテクノなど多彩なジャンルの中から遊べるぞ。



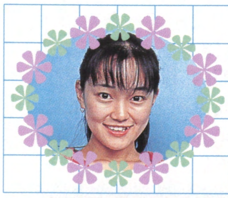
⬆通常に選べる13曲以外にも、特殊な条件のクリアで出現する曲もある

選べるモードは３種類

PRACTICE
初心者用の練習モードで、ゲームの基本を教えてくれる。ゲームオーバーにならないので安心して遊べる

NORMAL
各ステージを1曲ずつ、合計4ステージ（？）を演奏できる。選べる曲もさまざまなので、好みのものを選んでみて

EXPERT
クラッシック、ボーカル、テクノの3つのコースで、それぞれ5曲ずつを演奏できる上級者向けのモード

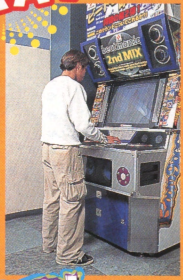


すっごいハイテンション！ 演奏って楽しい

中学のときにブラスバンドをやっていた程度なんだけど、音楽自体は大好き。とっても気持ち良くプレイできました。音譜の隙間が何拍なのか、とかがわかってくるともっと楽しめるはず。でも私にはDJは無理かもね。

なりきりLet's Play!

GREAT!



➡クールなスタイルでクールなプレイを決めることができます。これで人気者！

1人で2人プレイ！

写真じゃちょっとわかりにくいけど、これは1人で2人プレイをしているところ。しかもちゃーんとエキスパートモードでクリア。実際、こういうプレイをしていると、ギャラリーもたくさん集まるうえ、感嘆の声もあちこちから…。こいつはマジでうらやましいぞ！ 極めた奴はカッコいいのだ！

POOR!



⬆こういうこと考えてるヤツは、クリアなんてもちろんできず、他の客から冷たい目で見られる

ナニかが違う…！

テキトーなCDを乗せてみたら、思いのほかカッコよくて…って、昔も今もターンテーブルにはレコード…いや、それでも曲は鳴らせない。っていうか、もう根本的に間違ってとるやんけ〜！

2人プレイ、クールにキメるとカッコいい！ もう、本物のCD回せるはずないでしょ！



取材協力／ビガロ新宿店

Downhill Bikers
ダウンヒルバイカーズ



"ダウンヒル"を体感する 爽快マウンテンバイクアクション

トップを目指してひたすらコゲ！



➡重いペダルをグイグイと、こぐべきところは力を振り絞ってこぐ！ コゲ！

ダレにでも手軽に乗れる自転車（MTB）を題材にしたアクションゲームがこちら。基本的なルールは画面の指示にしたがってひたすらこぐだけ。単純ながらも全身で熱くなれるのだ。

下り坂ではテクニック勝負！



➡下り坂ではこぐパワーよりも、ハンドルさばきのテクが求められる

ダウンヒルをモチーフにしただけあって、ステージのほとんどは下り坂。たんに力まかせにこげばいいってわけじゃない！

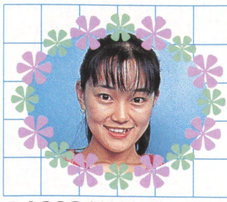
華麗なエアトリックを決めろ！



⬆エアトリックを決めれば汗も吹き飛ぶ。気分爽快！ サイコーだね

コース上に設けられたジャンプスポットでは、ハンドル・ペダル・ブレーキ操作の組み合わせでコマンドを入力し、華麗なエアトリックが決められる。ここで紹介した以外にも色々あるので探してみるのも楽しいはず。

エア・トリック	ハンドル	ブレーキ	ペダル
TOBOGGAN トボガン	右か左	オフ	停止
NO FOOTER ノーフッター	中央	右と左	回転
BACK FLIP バックフリップ	中央	右と左	最大回転



けっこうムキになっちゃうんですよ

ペダルからグッとくる重い感触が本当のMTBのようで超リアル。レース中に隣の人に抜かされたりすると、こがなくてもいいところで必死にこいじゃって。運動不足解消にもイイ感じ。ふう、でもちょっと疲れすぎ(笑)。

なりきりLet's Play!

健全！



➡やっぱりちゃんと立ってこぐべし。カッコいいしタイムもいいみたい

スポーツマンに徹する！

「スポーツとは常に自分との戦いである」とダレか有名な人がいったかどうかは知らないが、彼のひたむきな姿を見ているうちにそんな言葉がふと頭に浮かんだ。ありがとう新井さん、あなたは広報の鏡です。ついでになんかゲームもくれるとうれしいな。あっ、冗談っスよ。

危険！



⬆他人のジャマするヒマがあったら、ちゃんとこげよ！

ラフプレイの応酬！

負ける、ヤバイと思ったらこぐ前に蹴れっ！ こいつはマジでオススメ。対戦相手は思わずのけ反り、自分のこぐポイントも見失ってしまう。特にそれが日頃、「明日〆切だから…」とか言ってるヤツならなおさら。おまけに自分もこぎ忘れて、2人揃って仲良くゲームオーバーだっ！



勝つために手段は選ばず…って、ゲームは楽しくやんなきゃダメでしょ！



取材協力／ナムコ・ワンダーシティ　神奈川県川崎市鶴見区元宮2-1-10　☎045-584-8585

電車でGO!2 高速編



今日からアナタも運転手 いざ出発進行ー!!

目指すは全区間走破！

鉄道の運転手になって列車を運転してしまおう！　超本格的鉄道シミュレーションの第２弾。実際の列車の運転席さながらの筐体で、実在の路線をダイヤどおりに進めていく。もちろん制限速度も守らなきゃダメだし、非常ブレーキなんてもってのほか。運転手さんって大変なことしているんだなぁ…。



➊通過駅は制限速度を守って通過すべし。さらに定刻で通過するとボーナスが…。これが思いのほか難しい

時間は守ろう



➋流れ行く風景をボーと眺めていても気持ちいいけど…

実在の路線を忠実に再現！

運転できる路線は３つになってしまったが、内容はさらにパワーアップ！　初級者向けとか色々あるけど、中でも秋田新幹線「こまち」の登場がうれしい部分。これで前作のファンの夢、高速運転も可能に！　さらに好評の通勤電車に加えて、北越急行「ほくほく線」も新規乗り入れ。叙情豊かな風景を満喫できるぞ。

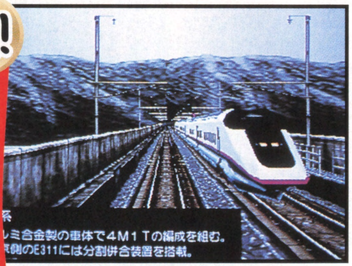


➊どのコースも楽しいけど、最初は上のほうから遊んだほうがいい



➊ボーナスゲームではお電気機関車と特急の連結にチャレンジ！

祝！ 秋田新幹線開通



➋MAX245kmの高速で突っ走れ！

なりきりLet's Play!

安全第一！

キチンと作られたよいゲームにはそれ相応の礼儀をもって接せねばならない。このようにブレーキを逆手に持ってのスタイルがツウ好みというか好ましかったりする。

姿勢も正しく指先確認！



➋タイトーの川島さんのプレイは美しいっス

ウッキー！



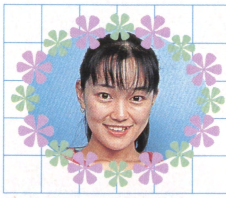
サルには運転させない！

なにしろおサルなもんで「ウキッー」とか、ロクなコメントももらえず、画面にあふれる情報を把握し、的確な操作もできるわけなく、やみくもにレバーをガチャガチャとさせているわけだ。

➋サルゆえに夢中になると死ぬまでやり続けるらしい…（ウソ）



おサルの電車ってすっごい…お・バ・カ。『電車でGO！』は頭を使うゲームだぞ！



日本人好みの渋ーい快感があります

グッとくるような盛り上がりはないけど、なぜか地道にのめり込んでいっちゃう。停車駅に列車をピタッと合わせたときの充実感もたまらない。案外これって日本人向けのゲームかも!?　私も妙にハマっちゃった。

Get Bass
ゲットバス

バスフィッシングの醍醐味を余すことなく体験できる



バスの引きや振動が伝わってくる！

プレイヤーの操作するロッドには、かかったバスの大きさに比例して、引きや振動が伝わり、さらにバスの動きに連動して左右に動きまくる。まさにバス釣りの醍醐味がこれ１台で味わえる。『ゲットバス』は、まさに湖シミュレーターだ！ お魚たちよ、覚悟しな！



幻の大魚を釣り上げろ！

バス釣り最大の見せ場といえば、大物バスとの格闘シーンに尽きる。が、その前にやるべきこと…しっかりとしたルアーやポイントのチョイスだ。とりあえず、下にその流れを紹介してみたぞ。



⬅バスとの真剣勝負を楽しもう！

魚を釣るまでのプロセス

1.エリアを選ぶ



⬅バーチャルレイク内には、ロッジ、岬、水門の3つの釣り場が用意されているぞ

2.ルアーを選ぶ



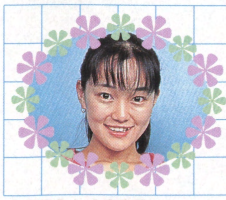
⬅シャロークランクやミノーなど全部で6種類以上のルアーの中から選ぼう

3.キャスティングする


⬅いざ、キャスティング。たくさんキャストして、大物のいるポイントを狙え！

4.食いついたろ…


⬅条件さえ整えば、大物も容易にゲット！後は引き具合などで勝負するのだ



ランカーサイズの大物も釣れたよ！

バスがかかったときに重さがきっちり伝わってくるのに驚き！ 難しそうな印象も受けたけど、私でもすっごい大物を釣ることができて、大感動ッ！ いい汗かいちゃいました。本物の釣りに行きたくなっちゃったな！

取材協力／新宿ジョイポリス

なりきりLet's Play!



⬆ギャラリーもグッと息を飲むような勝負をしよう！

思わず息をのむ！

このプレイヤーの場合、スタイルからしてベストを着込み、どことなく釣り人のおもむきが漂う。それでいてあくまで視線はバスに釘付け。なにはともあれ真剣にプレイしている姿はかくも美しくさまになっている。別に「うまそうな魚やなあ…」と息を飲んでいるわけではない。



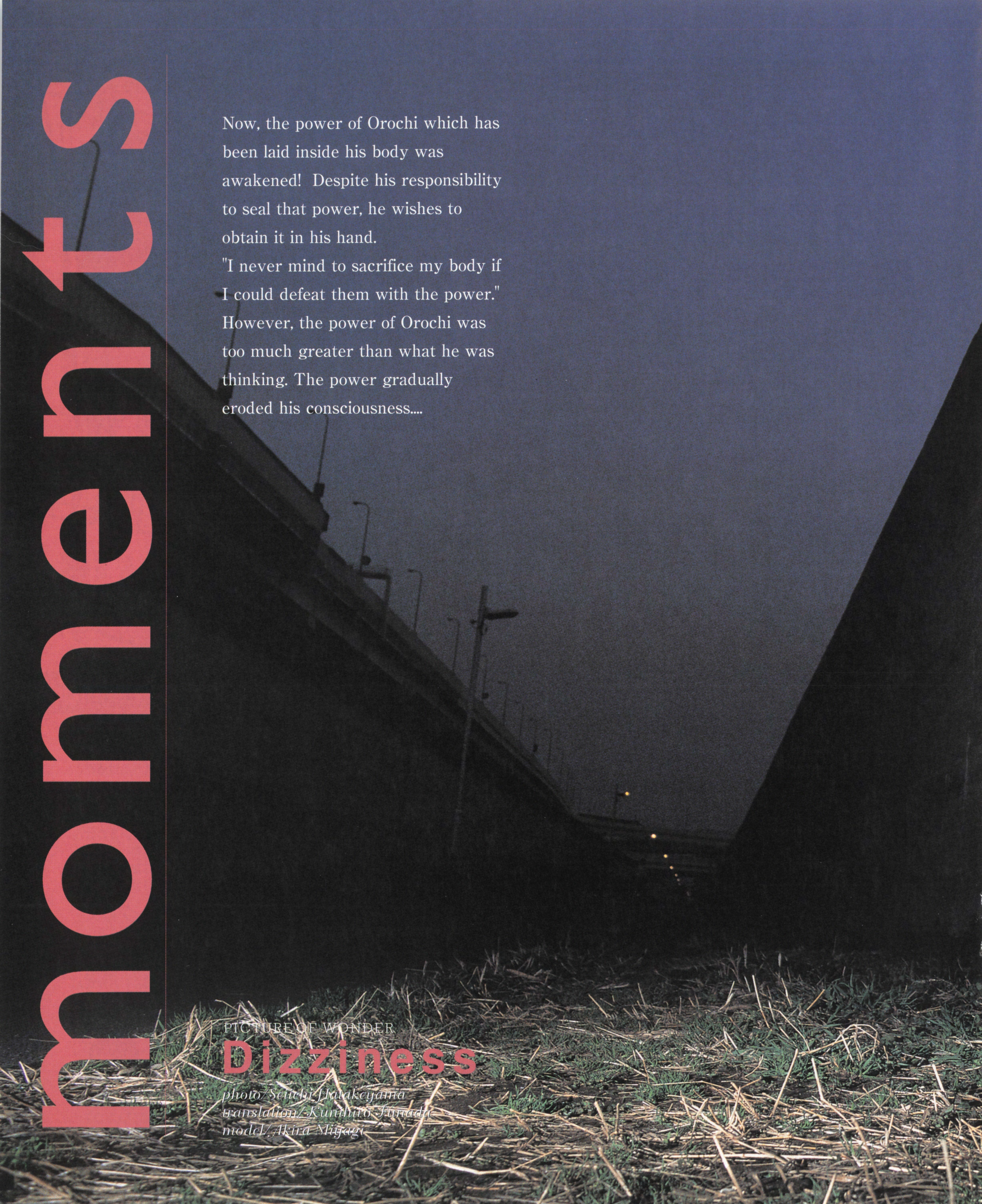
⬆釣り竿を組み立てたとしても、糸はど一すんだ！

糸はどうする？

いくら釣りゲーだからといって自分の釣り竿持ってきてもなぁ。本人はいたってやる気満々で「何事も形から～」とかなんとか言ってるけど。ホントにそれでプレイできるのならやってみなっ！



マイ釣り竿で真剣勝負！って違うでしょ。どうでした？ ４つとも大満足なゲームでしょ!!



moments

Now, the power of Orochi which has been laid inside his body was awakened! Despite his responsibility to seal that power, he wishes to obtain it in his hand.
"I never mind to sacrifice my body if I could defeat them with the power."
However, the power of Orochi was too much greater than what he was thinking. The power gradually eroded his consciousness....

PICTURE OF WONDER

Dizziness

photo/Seiichi Hatakeyama
translation/Kunihiro Funada
model/Akira Miyagi



★★ガンダム20周年記念企画★★

ガンダム鬼

今年で放映20周年を迎え、ガンダム人気再熱の兆しだ。なぜ、今ガンダムなのか？　それを知る最良のテキストとして、今回『ギレンの野望』をとりあげた。今も続くガンダムへの熱い魂の叫びを感じとれ！ 来年春からの新番組放映も決まり、ガンダムは熱く燃えているのだ!!

第一回



今回のテキスト

■バンダイ■SS■発売中
■CD-ROM■6800円
■戦略シミュレーション■1人プレイ

すべての戦いは、ここから始まった…

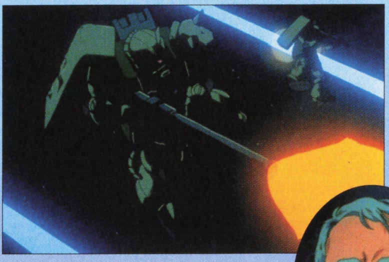
一年戦争とは、地球連邦からの独立を宣言したジオン公国と、地球連邦との間に起こった約1年間の戦争のことを指す。初代ガンダムの舞台であり、これ以降すべてのガンダムシリーズは、この戦いから始まったのだ。「一年戦争を知らずして、ガンダムを語るなかれ！」…ガンダム鬼となるために、また『ギレンの野望』を、より深く楽しむために、再度一年戦争を振り返り、ガンダムの歴史の根底を探ってみよう。

宇宙世紀年表

西暦2045 (U·C0001)	宇宙移民の開始に伴い、宇宙世紀に移行。総人口90億人突破
0027	初の恒久月面都市フォン・ブラウン市完成
0058	ジオン・ズム・ダイクン、サイド3独立宣言ジオン共和国樹立
0069·08·15	ジオン共和国による公国宣言。ジオン公国となる
0079·01·03	ジオン公国、地球連邦に対し独立を宣言。一年戦争勃発。サイド1、2、4に奇襲を行い、NBC兵器を使用。さらに地球に向け、コロニー落としを敢行。1月3日～10日までの戦闘を一週間戦争と呼ぶ。この間の戦闘で約55億人が死亡)
01·11	サイド6中立宣言
01·15	【ルウム戦役】サイド5宙域において、連邦艦隊とジオンが激突、史上最大規模の艦隊戦となるが、連邦軍宇宙艦隊の敗北。艦隊指令レビル将軍がジオン公国の捕虜となる。史上初のMSの実戦投入
01·31	南極条約締結により、NBC兵器の使用禁止、月面都市、中立地帯への攻撃禁止が定まる
02·07	公国軍による地球降下作戦開始。同年3月までに、地球の約70パーセントを勢力下に置くが、両軍の戦力減少により戦線は膠着状態となる
04	連邦軍は新型艦および、MS開発計画である【V作戦】を発動。同時にルウム戦役で失った艦船の量産を目的とする、ビンソン計画を開始する
06	公国軍、宇宙要塞ア・バオア・クー、ソロモン、月面都市グラナダを結ぶ防衛ラインを完成。フラナガン機関を設置
07	連邦軍の新型艦ホワイトベース進宙。RX-78ガンダム試作1号機ロールアウト
09·18	ジオン公国特殊部隊サイド7強襲。コロニー内部において史上

ルウム戦役

ジオン艦隊と連邦艦隊がサイド5で激突。史上最大規模の艦隊戦が行われた。連邦軍の勝利と思われたが、モビルスーツ(MS)、ミノフスキー粒子の使用で、連邦軍は艦艇の80%を喪失。司令官レビル将軍が捕虜となった。ジオンは連邦に対し、無条件降伏を勧告。しかしレビルの脱出により継続を決意。戦争は長期化する。

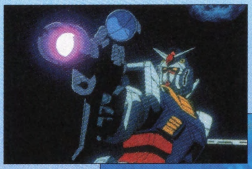




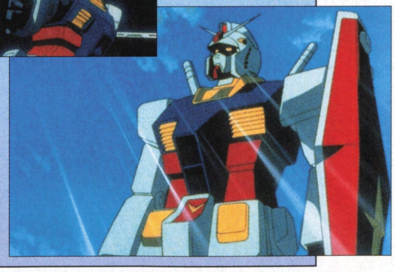
⬆初めて実戦に投入されたジオン軍のモビルスーツ、MS-06ザク。機動性、汎用性共に戦闘機などを大きく上回るものであった。
➡脱出に成功した、連邦軍のレビル将軍

V作戦

ルウム戦役で、MSの有効性を認識した連邦軍は独自にMSの開発に着手。「V作戦」と呼ばれるこの作戦は、MSの開発と新型艦の開発が主軸となっていた。ジオン公国は情報を入手するため、特務隊をサイド7に送り込んだ。このサイド7において史上初のMS同士の戦闘が行われ、MSの開発競争の引き金となった。



⬅RX-78ガンダムはMSとして、初めてビーム兵器を装備。高い戦闘力を有していた



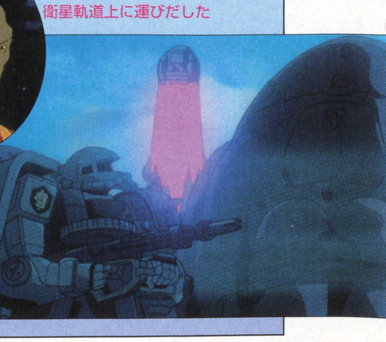
➡連邦軍もMSの開発に成功。RX-78ガンダムは量産こそされなかったが、ザクを超える能力を持っていた

オデッサ作戦

11月17日、連邦軍はジオン公国への地球からの鉱物資源補給路を断つため、黒海沿岸のジオン採掘基地へと侵攻を開始した。ジオン公国は新型MSを多数投入するが、3日間におよぶ激戦の結果、採掘基地は連邦軍の手に落ちた。この戦闘によって地球上での両軍の勢力比は、連邦軍へと傾くこととなる。



⬅オデッサ基地司令官マ・クベ。基地撤退時に、大量の鉱物資源を衛星軌道上に運びだした



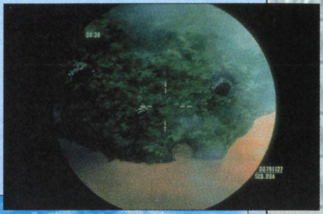
➡撤退を開始するジオン軍。わずかな時間で、大量の物資、兵員がシャトルで脱出した

	初のMS同士の戦闘が行われる。ホワイトベース、MSを収容し南米ジャブローに向け出航
10･04	ニューヨーク市において地球攻撃司令官ガルマ・ザビ死亡
10･06	ギレン・ザビ、演説を全地球規模に展開
11･07	連邦軍、【オデッサ作戦】を始動。3日間の戦いののち、連邦軍の勝利に終わる。これにより、地球上のミリタリーバランスは一変する
11･30	公国軍、連邦軍総司令部である【ジャブロー降下作戦】を開始。しかし作戦は失敗。地球上での戦力の減少により、公国軍は宇宙への撤退を開始する
12･14	連邦軍、ジオン本国およびジオン宇宙要塞攻略を含む【星1号作戦】を開始ジャブローからの艦船の打ち上げが始まる。
12･24	【ソロモン攻略戦】開始。連邦軍の新兵器投入により公国軍敗退。宇宙攻撃軍司令官ドズル・ザビ戦死
12･30	ソーラ・レイ・システムにより、和平交渉に臨んだデギン公王、レビル将軍戦死。連邦軍、レビル艦隊を失う
12･31	【ア・バオア・クー攻防戦】開始。要塞内においてギレン・ザビ、キシリア・ザビともに戦死。ア・バオア・クー陥落
0080 01･01	月のグラナダ基地にて地球連邦軍とジオン共和国による終戦協定締結。一年戦争終結

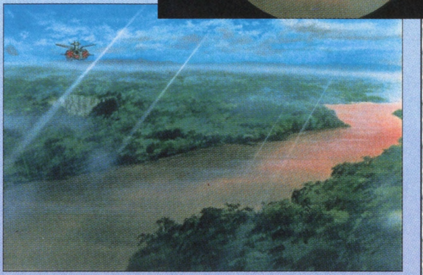
ジャブロー降下作戦

ジオン公国はオデッサでの敗北を挽回すべく、連邦軍の総司令部である、南米ジャブローへの降下作戦を実行し、空襲およびMS同士の激しい戦闘が繰り広げられた。が、最終的に連邦軍がジオン公国の攻撃を退け、ジャブローの防衛に成功した。

ジャブロー降下作戦の失敗により、ジオン公国は地球上での主導権を完全に失い、地球降下部隊を撤収する事になる。



➡南米のジャングルの地下に作られたジャブロー基地。最大の規模を誇る



➡入港する新型戦艦ホワイトベース。この動きによりジャブロー基地の所在が明らかとなった

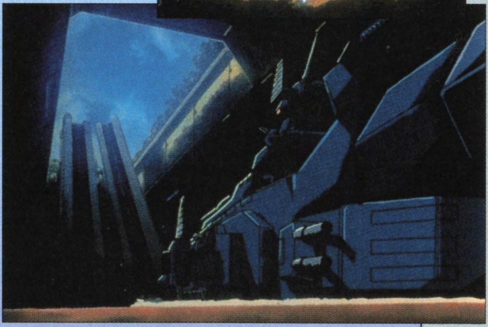
星1号作戦

ジャブローでの戦闘に勝利した連邦軍は、ジオン本国であるサイド3への侵攻と、宇宙要塞ソロモンとア・バオア・クー攻略を含む「星1号作戦」を実行に移す。

連邦、ジオンともに戦争の長期化により、国力が疲弊していた。そのため、これ以上戦争を長引かせることは得策でないと考え、一気に反抗作戦へと転じたのである。



➡作戦の開始と共に、ジャブローからは次々と艦船が打ち上げられた

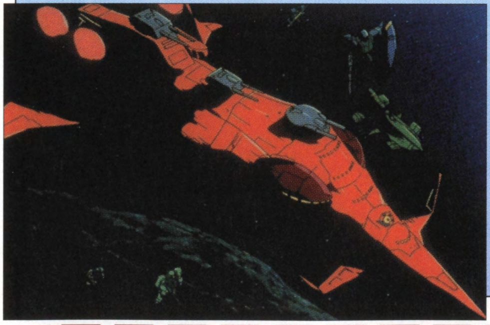


➡ジオンの攻撃を退けた連邦は、大反抗作戦に転じた。連邦の戦力の大半を投入した、大作戦であった

ア・バオア・クー決戦

和平交渉におもむいたレビル将軍とデギン公王がソーラ・レイにより死亡。連邦軍は、レビル艦隊を欠いた状態でア・バオア・クー決戦に臨むことになった。

戦闘は当初、戦力に余裕のあったジオン側に有利に進むかに見えた。しかし、ギレン総帥が要塞内で死亡、その後の指揮をキシリアが引き継ぐあいだの混乱を突き、連邦軍は防衛ラインを突破。キシリア艦を撃沈した。





⬅最後の決戦の場となったア・バオア・クー。ギレンの死亡により陥落し、一年戦争は終結した

ソロモン攻略線

「星1号作戦」の第一段階として、ソロモンの攻略が決定する。ソロモンはジオン公国の宇宙要塞兼艦船の中継地点として、重要な拠点であった。ここを攻略することが、この作戦の成否に関わることだったのだ。連邦軍はソーラー・システムやジム、ボールといった新兵器を次々に投入。かつては難攻不落と言われたソロモンも、たったの9時間で陥落した。

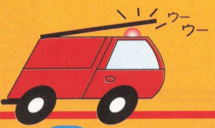


➡「星1号作戦」の第一目標のソロモン。その形状から、コンペイ島と呼ばれた



➡新型機のゲルググやモビルアーマービグザムを投入したが、ソロモンは陥落。基地指令ドズル・ザビも戦死した

出動！エモーショナルレスキュー隊!!



ドキドキシチュエーション

—魅惑のシーンに賭ける男たちの激情—

プレイヤーの目を奪ってやまない、あんなシーンやこんなCGの数々。いったいドキドキグラフィックはどうやって作られるのか？　こういうときはエモーショナルレスキュー隊におまかせ！　ここでしか明かされない、クリエイターたちの真の声を聞いてみよう！

これにドキドキ

無人島物語R
Survival life in the uninhabited region

5月28日 SS	◆KSS◆5800円
	◆恋愛シミュレーション◆1人プレイ

遭難してたどり着いた無人島から、どのようにして生きのび脱出するかというシミュレーション。しかも、同行の女の子たちとラブラブな関係になれる激烈大興奮な内容だ。女の子と仲良くなれるかはサバイバーなキミの行動力にかかっているぞ。無人島好きで命知らずなナンパ師は脱出そっちのけで口説きにかかれ！

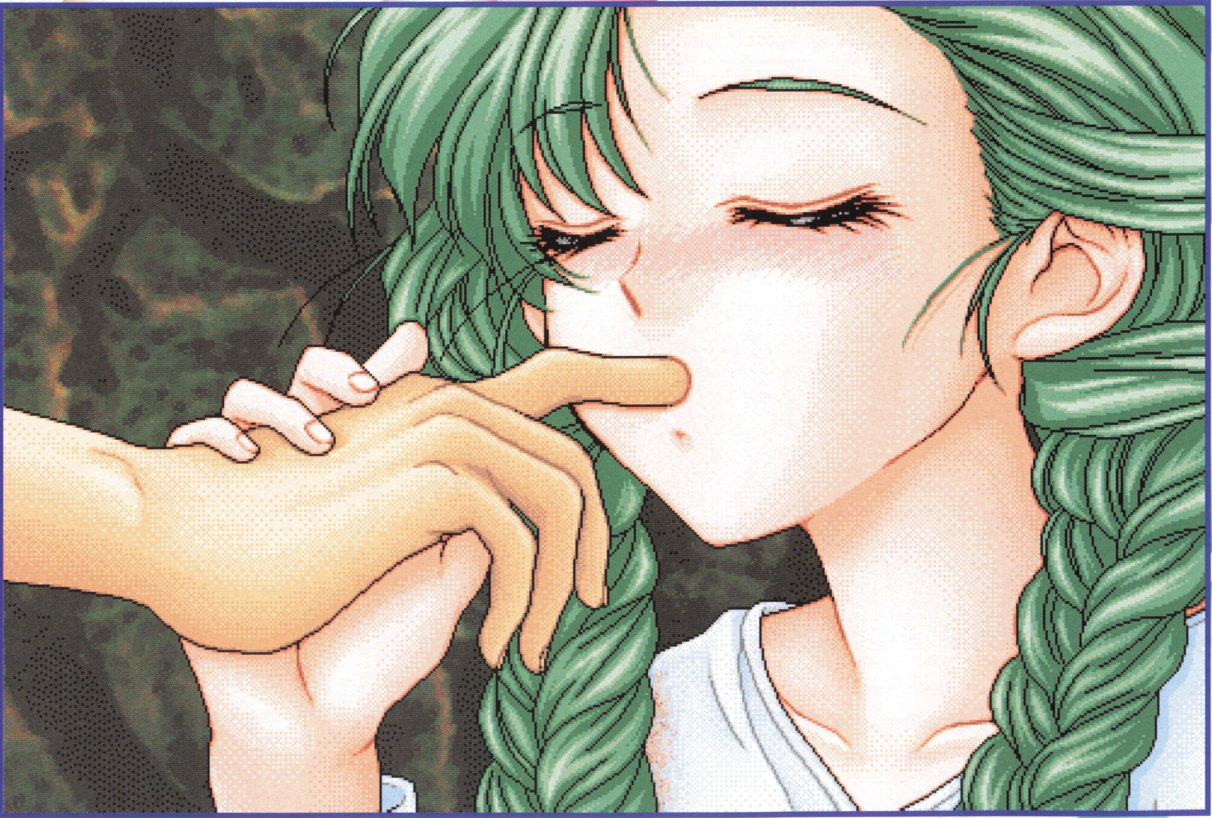
ドキドキクリエーター



KSSデザイナー
佐藤 茂夫氏

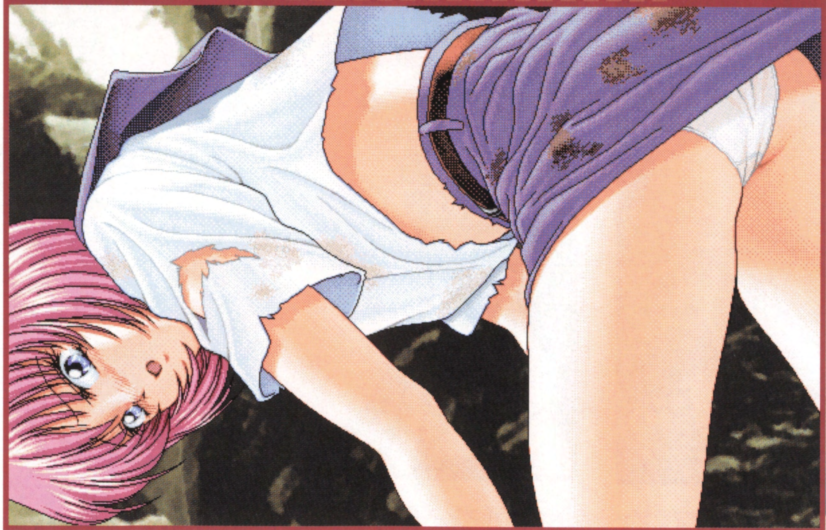
パソコンやコンシューマの美少女ゲームを中心に手がけて修行を積む。なんと原画、ドット絵からパッケージなど色々なデザインを１人でこなすという実力者である。その経験を活かしてパソコンからの『無人島物語』シリーズのメインデザイナーとして活躍中。特に胸の表現力にはググッとくるものがある。

これは慣れているのでは？



——もう頭の中が沸騰するくらい、爆発的にドキドキものなんですが。というかよくGOサインが出たなと思います。
佐藤　これはですね、ケガをした主人公の指を唾で止めているだけです。まったく問題ありませんよ。
——本当ですか!?　手の添え方が妙に巧いような気が…。見ているだけでゾクゾクしてくるんですけど。
佐藤　またまた〜。無人島たるもの、ケガは日常茶飯事ですから。それに主人公と２人で行動していますから、トラブルがあればこういうシチュエーションになると思うんですけど。
——その割には、表情がイッちゃっているのも気になる…。赤面しているし目も閉じているし、条件全部揃いまくりですよコレ。
佐藤　スイマセン。もう勘弁してください（爆笑）。

無人島なら服が破れるのは当たり前!!



——バック具合と服の破れがエッチですよね〜。
佐藤　無人島ですから服を破いてます（笑）。お約束です。
——白のパンツというのもそうですか？
佐藤　もうグラフィッカーのこだわりです。この髪型（笑）から想像してもらうにネクラなコなんで。黒や紫じゃないでしょうし。このコの場合は白以外ありえないでしょうね。

ノーブラなんですよ このコだけ



——ショートの彼女なんですが、鎖骨がすばらしくセクシーです。やっぱりノーブラっていうのもお約束なんでしょうか？
佐藤　ユーザーのニーズにはばっちり応えますから。定番ですからね。



ワキフェチにもたまりまへん

——スカーフがいい感じでじゃましてますね〜。
佐藤　このキャラクターはシリーズの顔なんですよ。私としてもお気に入りです。すごく考え抜いて作りましたから。トレードマーク的なキャラクターです。
——ワキのラインがポイントですね？ワキフェチ狙いですか？
佐藤　あっ、それは全然考えてませんでした。
——…。

ハダカよりそそるでしょ



——ハダカよりまずいんじゃないですか？
佐藤　狙ってるところもありますね…。ハダカよりは逆にそそると思うんですよ。じつは主人公の元彼女で「どう？」って迫っているところなんですよ。

先っちょに注目!!



——スケスケでピチピチですね。胸の先端がとにかく気になるのですが…。
佐藤　こだわりです！（笑）もともとはハダカのCGに下着を重ねたものなんですよ。汗で濡れた下着ってエッチですよねえ…（笑）。



バックですよバック!?

——表情がキテるじゃないですか。おいおい、いいのか、と。
佐藤　いや、本当は背中をかいてもらっているところなんですよ。だからそれで気持ちいい（笑）と。ちょっと誤解されちゃうかも知れませんが。

——いえ、絶対誤解します（笑）。ブラジャーまで取ってますし。想像力が豊かなユーザーであれば、ダークなストーリー考えつくでしょうね。
佐藤　じつはそんなのをを期待していたりして（笑）。

ショートのスポーツ少女も基本ということで



——ボーイッシュで巨乳。それでいて勝ち気なタイプ、たまりません。
佐藤　キャラ設定に関しては、やはりユーザーのニーズに合わせて考えていますね。ですからヒロイン、妹、ネクラ、お嬢様、そして勝ち気なコを用意しています。じつはこのコ、男の子のように振る舞うんですよ。ですから女の子としての「恥じらい」を感じているこれらのシーンは見どころだと思いますよ。

優しい顔でしょ



——信頼しきっている目をしてますね〜。ああ、男冥利に尽きる。
佐藤　じつはこれ、無人島を脱した後のシーンでして。だから主人公に対しての意識がはっきり見えるように描きました。

——これは自制心との戦いです。
佐藤　気が付いたら彼女がハダカで隣に…。最初、描いたときは真っ裸だったんです。でもマズイってことで…。

光りがジャマ(怒)



実は13歳なんですよこのコ

——13歳!!　青い果実ですね。
佐藤　エッチゲームだとかなりヤバイですね。年齢の設定は出ないんですけど、やはり妹タイプって基本だと思いますから。





13歳にしては育ってます

——いい具合に引っかかってますね、ブラジャー。
佐藤　いや、実はSS版だからこうなのであって、パソコン版はもろに…と、これ以上はマズイかな（笑）。ま、じつはこのコも13歳だったりして。

ドキドキクリエイター佐藤氏はとことんこだわる!!

「シチュエーションを考えるのに苦労しますね」淡々と語ってくれた佐藤氏。自分の描いたCGにこだわりを持ち、妥協したくないというスタンスにレスキュー隊は心打たれました。そんな佐藤氏が紡ぎだしたドキドキはユーザーにも確実に伝わるでしょう。

今回のドキドキ指数　**82** ドキドキ

【構成・文／武者良太】

げーむじんレビュー

今月のゲーム
- ●ザ・ミラクル オブ ザ ゾーン
- ●みつめてナイト
- ●ガングリフォンII
- ●ウィザードリィ リルガミン サーガ

毎回げーむじんライターが、お気に入りのゲームを徹底レビュー！

新発売のカードゲームをゲームボーイ化！ 通信機能で対戦はもちろんカードの交換もOK。

ザ・ミラクル オブ ザ ゾーン

発売中 GB	◆ハドソン◆3980円
	◆テーブル◆1～2人プレイ

ビジュアルは子供っぽいが、大人でもハマること間違いなし！

『ザ・ミラクル オブ ザ ゾーン』(以下MOZ)は、かつて発売された『大貝獣物語』シリーズの舞台背景を使ったカードゲーム。ここで使用されているのは『大貝獣』の世界観だけなので（一部キャラクターもカードになっているが)、『大貝獣』をまったく知らない人でも違和感なく遊ぶことができる。

ゲームは、5枚の召喚師十召喚獣、補助カードを合わせた50枚のカード、計55枚を1つのセットとして使用。この55枚のセットのことをデッキと呼ぶ。

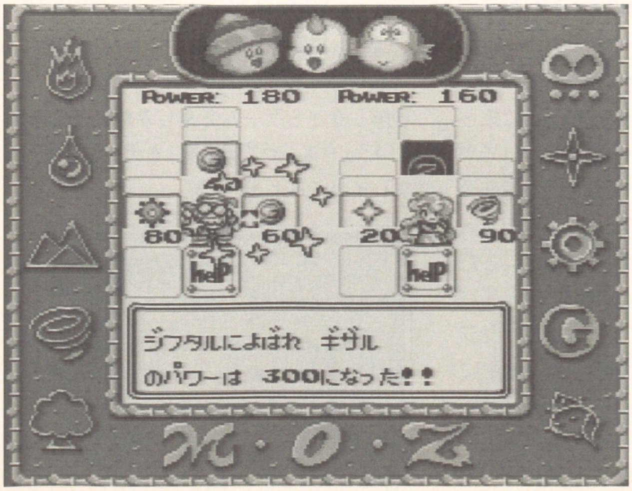
ゲームがスタートするとまずランダムで1つのデッキをもらえるので、まわりの人と戦いながらカードを増やし、世界チャンピオンを目指すのが基本ストーリー。

ルールは、まずお互いに召喚師カードを出し、その周辺に召喚獣カードや補助カードを出していく。一通りのカードを出したところでカードの合計点が高い方が、そのターンの勝ち。勝者には、場に出た合計枚数がポイントとして加算され、50ポイント先取した方がその試合の勝者になる。ルールはかなり簡単なので、2～3ターンもやればすぐに理解できるはずだ。

基本ルールはカンタンだが、やればやるほど奥が深いのだ！

基本ルール自体は簡単だが、召喚師をどの順番で出すか、カードによる様々な点数の補正、ヘルプカードやスペシャルカードといった補助カードの使い方など、勝つためには多くの作戦が必要になってくる。

さらに、種類や点数を揃えることで、一発逆転で相手に勝つ、数種類の「コンボ」が用意されている。この「コンボ」を決めたときはかなりの快感！ つい毎回狙ってしまう。



また、ゲーム中に集めたカードや、通信機能で友達と交換したカードを使って、自分のデッキをチューニングすることもできる。デッキ自体は3セットまで組んでおくことが可能で、そのデッキ自体を通信機能で相手に渡すこともできる。ある程度チューニングしたデッキを、初心者に渡して対戦する、なんていう遊び方もできるのだ。



このように『MOZ』は最初は簡単、やればやるほど奥が深いゲームになっているのだ。

いろいろなカードを集めることが、これまた楽しい！

ある程度ゲームが進むと、ゲーム自体より、カード集めに走る人も出てくるハズ。カードの枚数は、全部で244枚。なかには手に入れるのが難しいカードもあるが、そういうときは友達と交換して集めることもできる。

しかも、この交換は通信ケーブル以外にカートリッジ内蔵の赤外線機能を使ってワイヤレスで交換可能。いちいちケーブルをつながなくてもいいという便利さ。

このゲームは、コンボの快感十カードのコレクション性がとにかくおもしろい。うちの社内でも、僕を含めて何人も遊んでいる状態だ。そろそろポケモンに飽きた人は、ぜひプレイしてみるといいだろう。

また、ある程度GB版に慣れたら、普通のカードゲームのほうもぜひ遊んでみることをおススメする。友達を『MOZ』の世界に引っ張り込んで一緒に遊んでみよう。

REVIEWER 江口貴博
プレイ時間 180時間以上
出資している愛馬・エルフィンフェザーが楽しみにしていたデビュー寸前で放牧に逆戻り。がっくし。もう1頭のヘブンズブレスは、やっと放牧から帰ってきた。お願い、預託料稼いでね（笑）。

16人の女の子と、八騎将をはじめとする人物たちとの相関関係を把握することがクリアへの近道！

みつめてナイト

発売中 PS	◆コナミ◆6800円 ◆純愛シミュレーション◆1人プレイ

リアリティあるストーリー展開にはただ驚くばかり！

初めてのプレイでは、出会った女の子全員に愛想を振りまき、自己紹介。気がついたら10人以上の女の子と知り合いになっていた。ところが、2年目くらいになるとあっちこっちで女の子たちがヤキモチを焼いて怒り出し、なだめてまわっても取り返しがつかないことに…。結局、誰にも告白されることなく悲しいエンディングを迎えてしまった。

よーし、気を取り直してもう一度。今度はちゃんと狙いを定め、目当ての女の子を数人決めてアタック開始！　それにしても恋愛対象となる女の子の数が多いこと。さらにそれぞれの性格や育った環境が違うから、対応するのが大変。

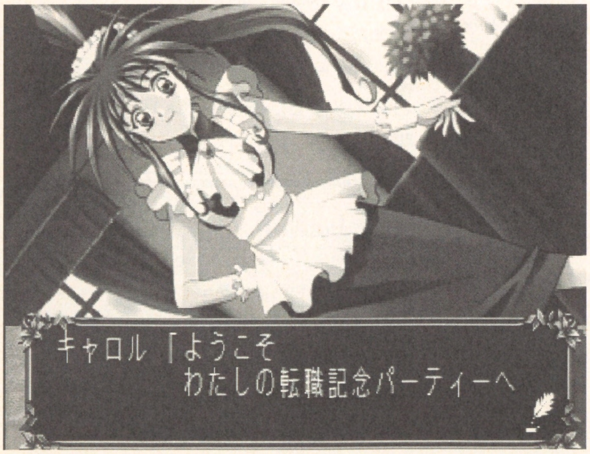
このゲームの背景はクラシックヨーロッパ。へたをするとあいまいになりがちだが、3年の間に数回ある戦争や街中での戦闘などを取り入れていることで、1本筋の通ったものに仕上がっている。特定パラメータを上げることによって通称が変化し、戦闘に有利な必殺技が使えるようになるところも楽しい。

リアリティという面ではこれほどリアルな恋愛シミュレーションは、かつてなかったかもしれない。テロ事件に巻き込まれた女の子をそのままにしていて、久しぶりに会おうとしたら行方不明どころか死んでいたり、誘拐された女の子を無視していたら誘拐犯に殺されていたり…。「えっ、こんなことが、こういう女の子ゲームにあるの」っていうくらいビックリ。

話を戻すと、ようやく3回目くらいにテディーのエンディングを見ることに成功。エンディングを迎えれば、それまでに登場したイベントグラフィックを「みつめてギャラリー」でもう一度見ることができる。ところが「？？？」の数（まだ見ていないイベントグラフィックはこう表示される）の多さにまたまたビックリ。このイベントグラフィックを一度のプレイで全部見ようなんていうのは不可能に近いことかもしれない。特にイベントの多いソフィアなどは苦労するはず。

出現させるのが難しいからよけいに必死になる特殊イベント

イベントが起こる条件は、期間と恋愛度の高さにある。中には剣術や信仰など特定のパラメータを上げなければいけないものもある。例えば、2年目の6月の1ヵ月間に恋愛度がかなり高いとき、特定のデートスポットに行かないとイベントが起こらないとか。しかも、起こるのはランダムなんていうものがたくさんある。まだ見ていないイベント見たさに、また「みつめてギャラリー」をすべて埋めつくしたいという欲望にかられ、何度もリセットしてしまう。特に期間の限定されたイベントは、女の子がデートの誘いに乗ってくれないと、それだけでやり直し。ゲームをある程度やりこなしていったらイベントを見ることに徹するといった遊び方もありだと思う。「パズルでナイト」、「ブラックジャック」などは、ゲーム中にそのイベントを起こせばオプションでいつでも遊べるようになる。特に「パズルでナイト」は登場した20人の女の子たちと対戦できるということだけでも、すごいミニゲーム。やはりこれもすべての女の子を選択できるには条件があるが。





プレイヤーの遊び方次第でゲームの印象はまったく違ってくる

プレイヤーが変われば、当然選ぶ女の子は違うし、プレイの仕方も変わってくる。これはどのゲームにも言えることだが、これほどプレイヤーによって印象が変わるゲームも珍しいと思う。それは選んだ女の子がどれだけ戦争の痛手を受けているか、家庭環境が本人にどう関わっているかによるところが大きい。

選択肢の中には女の子の問いかけを否定する、かなり過激なものが用意されている。その女の子があまりにわがままだったり、ほかの女の子に乗り換えたいと思ったときは、容赦なく振り切ることができる。嫌で嫌でたまらなくなったときには、すでに女の子がラブラブ状態で離れられない、歯の浮くようなセリフばかりじゃ恥ずかしいと思っていたユーザーにとってはうれしいかぎり。嫌いな女の子をわざとデートに誘って暴言を放つといった危ない遊び方もできる。

コマンド類がシンプルで、ゲームの流れもスムーズ。より深くストーリーや人間関係を理解しながらゲームを楽しみたいときには、「トピックス」や「用語集」を大いに活用してプレイしてみよう。

REVIEWER　舘野英昭

プレイ時間　210時間以上

解像度はけして満足できるものではないが、その分体験したことのない遊びがぎっしり詰まった『ポケットカメラ』にハマり中。画像データをもっとセーブできるようになれば、さらに楽しみは広がりそう。

実戦さながらに、1発の砲撃の「重さ」が実感できる リアルで超カッコいいロボットシューティング!!

ガングリフォンII

発売中 SS	◆ゲーム アーツ／ESP◆6800円
	◆3Dシューティング◆1～4人プレイ

ミサイル嫌いなシューターにはたまらないハードなシステム!!

ミリタリー系のシューティングゲームを遊ぶとき、キミはミサイル、バルカン砲のどちらにいちばん快感を覚えるか？　そう、私ならやっぱり後者の方を選ぶ。確かに、ミサイルのロックオンゲージに敵を捕捉し、ミサイルが敵を追尾する様を見ているときも何かワクワクしてしまう。でもそれと同時に、「ロックオンさえしてくれれば、もう何もしなくていいっすよ」と言われてるみたいで、いまひとつ楽しみきれないものを覚えるんだよなあ…これが。

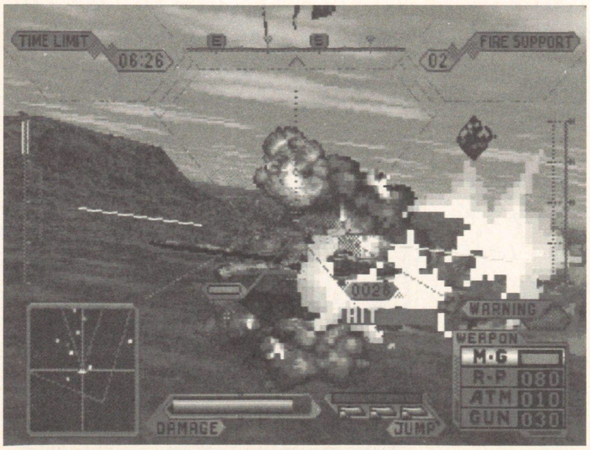
それに対してバルカン系の砲撃は、当然ながら、自動追尾機能なんてものはない。実際に命中するかは、すべてプレイヤーの操作＝センス次第で決まるわけだ。それがプレイ中の緊迫感を生み、「戦っている」という感覚がより楽しめる…と、思ったりするわけだがどうでしょう？

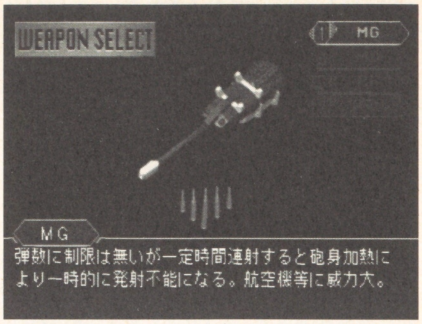
『ガングリフォン』シリーズの兵装には、申し訳程度（ほんの数発）の対空ミサイルを除きミサイルは全然ない。地上の敵を攻撃する際は、主砲、バルカン砲、ロケット弾を使いわけることになる。

ポイントなのが、バルカン砲以外の兵装に弾数制限が設けてあって、これがかなりシビア＝少ない点。そのためバカスカ無駄弾を使っていると、すぐに弾切れ状態に！　最後はバルカン砲しか使えなくなるが、これも連射しすぎると一定時間使用不能になってしまうのだ。でもそれが故に、弾数を頭に入れた作戦が要求され、厳しく実戦的なプレイができるというわけだ。

操作性、こだわりのシステムが『II』になって格段に進歩した!!

このゲームはシリーズ2作目になるけど、正直、私は1作目にはガッカリした1人。カッコいい機動兵器（ロボット）を操って、味方の護送など数々のミッションを遂行し、砲撃主体で敵を撃破する…という内容に、ゲームの発売前はとてもワクワクしていた。でも実際はどうか。画面がカクカク動いて照準は合わせづらいし、敵の動きも単調で悲しくなるほど。これは1作目を遊んだ人の多くが思ったことだろう。しかしそんな人達にこそ、今回の『ガングリフォンII』は注目して欲しい。画面の見た目こそあまり変化はないが、自機の動き…特に照準の微妙な調整が格段に改善されている。また敵の中に回避行動をとる機体が登場。その登場パターンも、囮部隊を使った陽動作戦を多用してきてじつに小憎らしくなった。そして個人的にすばらしいと思ったのが、砲撃の弾道。射程が短くなった、違う機体なのに砲撃の弾道が一緒（大型の機動兵器は大口径低速弾を使って、弾道が弧を描く…などの差別化が欲しかった）等の不満はあるが、地面を滑走する弾道のグラフィックは本物そのもの。砲撃方法も、敵の動きがよくなったため先読み攻撃が重要に。敵の行動を読み、敵本体でなく進行方向に照準をセット！　攻撃をする実際の砲撃戦の基本戦術が、勝敗を分ける鍵となっている。まさしく『II』でやっと、ゲームアーツらしいこだわりの作品が完成したと言えるのでは。それによって、難易度が思いっきり上がってしまったのには苦笑いしてしまうけど（笑）。





バリエーションある機体を使って友達と対戦、協力プレイに挑戦!!

また『II』では、対戦モードに力が入っている点も見逃せない。「VSバトルモード」では対戦ケーブル使用で2人対戦が可能に。テレビとサターンが2台あれば、なんと別のテレビで対戦できるのがスゴい。ルールは独特で、対戦者はそれぞれ攻撃側と防御側を選択。約40秒ごとに攻撃、防御サイドを変更して戦うことになる。この際、防御側は攻撃が一切できず、逃げ回るしか方法がない。つまりは鬼ごっこと同じだ。対人戦ともなると、相手側がどう移動するかなんて当然読めない。一直線に疾走する「ヒヨコ」相手のときは別として、回避行動をされると攻撃はそう当たらない。しかしだからこそ、先読み攻撃を中心とした頭を使った戦いが要求され、これが超燃える。

ちなみにメインの「シナリオモード」以外は、機動兵器に加え、ヘリや戦車など多種多様な機体から選択して戦える。友達と遊ぶ際、自分は戦車、友達はヘリを使って遊んだりすると盛り上がること必至！　私はあえて砲装備のみの戦車を選び、航空機に砲弾幕を浴びせることが最近のお気に入りです（笑）。

REVIEWER 藤田よしのり
プレイ時間　40時間以上
新しくマンションを借りたけど、引っ越せないまま2軒分家賃を払っているネコ好き。最近いちばんのお気に入りは、某『サ○ラ大戦2』オープニング中のマリア機の弾幕シーン。あんな感じで遊べる時代が、早く来ないかな。

懐かしさという言葉だけでは、語れない この魂あふれる傑作を、あなたにも…

ウィザードリィ リルガミン サーガ

発売中 PS	◆ローカス／ソリトンソフトウェア◆5800円
	◆RPG◆1人プレイ

本当に良いものは永遠なんて、そんなことはあり得ない

本当に良いものとは、永遠だろうか？　よく言うではないか。良いものは永遠だと。どうも私には、それが信じられない。絶対の価値観や判断基準なんてものは、この世にはたぶん、ない。だから、いつかどこかの時代で、傑作と、名作と呼ばれたものがあったとして、それが永遠に傑作であり名作であり続けるとは、とても思えない。限りなく普遍的、というものならあるとは思う。しかし、絶対的というものはないだろうと、そう思う。

例えば、インベーダーだ。初めてインベーダーを目にしたときの衝撃は、それは凄いものだった。誰もが興奮で我を忘れた。私も、なけなしのこづかいでサルのように遊び、夢にまで見た。このゲームなら、一生遊べるに違いない。当時は本当に、そう思っていた。

しかし今、インベーダーを遊んでも、なんのおもしろさも、興奮も、感じない。

それでいいと思う。たかだか20年前（おおっ、なんと20年も経ったのだ！）の作品ですらまともに見られないものになってしまう。それこそがゲームという、発展途上の若い世界の最大の魅力なのだ。だからこそ結局のところ、良いものは永遠なんて言葉は、なにもゲームだけに限らず、信用できないのだ。

だから、あの『ウィザードリィ』が、よりによって最先端そのものであるプレイステーションに移植されると聞いたとき、相当に複雑な気持ちだった。また遊べるといううれしさ半分、そして残り半分は、裏切られるだろうという、確かな思い。結局、私は買わないことを選択した。昔は昔。今は今。いい思い出をわざわざ汚す必要はないと、まぁそう考えたのだ。

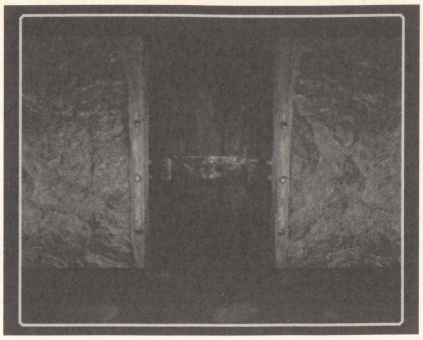
冷めた気持ちで遊び出し、なぜか空が明るくなっていた

にも関わらず、発売日にソフトを買ってしまったのは、これはゲームマニアの性というもので、ゲームとしてのおもしろさを期待したからではない。ちょっと画面を見て、音楽を聴いて、敵を倒して、それでいいだろうと、そういうつもりだったのだ。そういうつもりで遊び始めて、ふと気づくと、窓の外が、もう明るかった。

早い話、おもしろくってやめられなかったのだ。もちろん最初は、懐かしさ先行で遊んでいた。ああ、こんなヤツいたいた！とか、確かここに銀の鍵が…とか、そんな感じで。だが、途中からは純粋にゲームのおもしろさにハマってしまった。

キャラクターを作り、パーティを組んでダンジョンをさまよい、敵と戦い、宝を手に入れ、地上に戻り、再びダンジョンへと旅立つ。ただこれだけの繰り返しが、なぜこんなにもおもしろいのか？

実に18年前、ゲームボーイにも劣るロースペックマシンで生まれたゲームが、どうして最近の過剰とも言えるほど様々な「刺激」や「楽しみ」の詰め込まれたゲームより刺激的で、楽しく感じられるのだろうか？



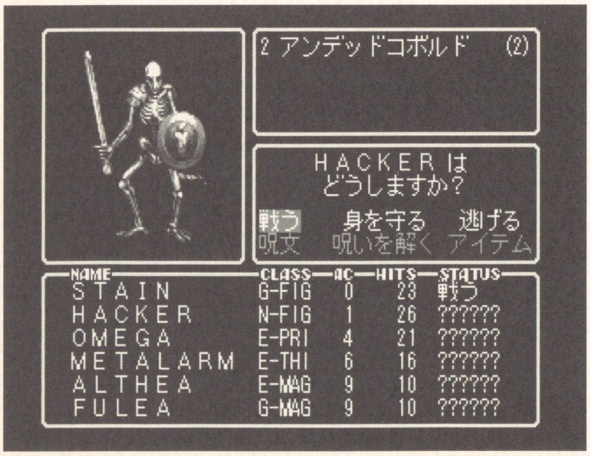
成長の快感、アイテム集めの充実感、ダンジョンを開拓する達成感と、おもしろさの本質を、このゲームがしっかりと持っているからだろうか？　だが、それだけなら今のゲームよりおもしろく感じられる理由にはならない。ではなぜこのゲームは、こんなにもおもしろく感じられるのか？　それはたぶん、空想の余地、が、あるからではないかと思う。

空想の余地があるから、価値や基準に左右されないもの

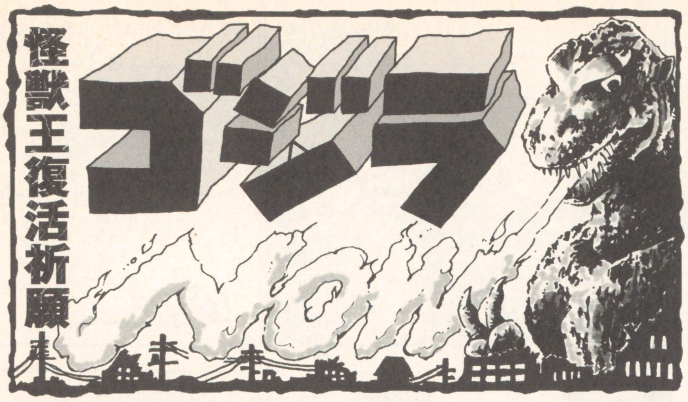
私は良いものが永遠とは思わない。だからこれも、今遊んでみてもただ懐かしいだけのゲームに感じられるに違いないと思っていた。

しかし、それは間違いだった。このゲームは驚くほど情報量が少ない。物語も、状況説明も、これ以上はないほど、最小限に押さえられている。だからプレイヤーは、想像する。キャラクターの顔や言葉を。冒険者たちの息づくリルガミンという街のことを。だからこのゲームは、遊ぶ者が想像することによって初めて完成する。遊ぶ者だけのゲームになる。ゆえに、価値観や判断基準に左右されない。

名画は見る者によって絵を変えるという。この『ウィザードリィ』もまた、そうなのかも知れない。だから、懐かしさだけでは語れない。遊ぶたびに姿を変える、永遠かも知れないこのおもしろさを、あなたにも味わって欲しい。



REVIEWER 寺本真澄
プレイ時間　16時間以上
家に帰ったら愛車（SRX4）が盗まれていた。半自作PCはIE4.01を入れたら動作が超不安定。初期型サターンはそろそろお迎えが近づいているようだ。幸せの青い鳥って…食ったらうまいかなぁ？



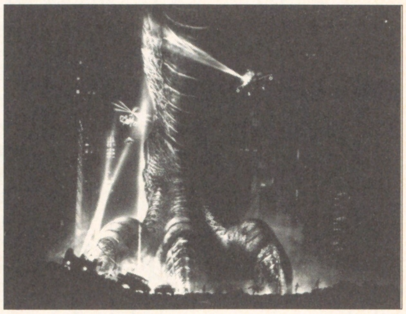
7月11日 日本公開決定

全米公開直前情報!! 恐怖のGODZILLA上陸間近!!

目前に迫った"GODZILLA"の全米公開（5月20日）。今回は最新情報とともにゲームも紹介。これで、ゲームとゴジラが結びついたぞ！

➡マンハッタンのパニックシーンに合成された巨大な足。このGODZILLA、なんとお魚が大好物なんだって!?
⬇GODZILLA上陸によるモブシーン





GODZILLAは「神」の化身!?

全貌はいまだ秘密のヴェールに覆われた、アメリカの超大作映画"GODZILLA"（製作／ディーン・デブリン　監督／ローランド・エメリッヒ）だが、今回は、基本ストーリーを入手することができたので、その紹介からはじめよう。

ポリネシア諸島で行われた核実験によって、世紀のモンスターGODZILLAが誕生。パナマ、ジャマイカなどを破壊した後、市長選でわき返るニューヨークへ上陸する。死力を尽くして迎撃する、米軍最新鋭の戦車、戦闘ヘリ、F-18。

しかし、GODZILLAはそれらを嘲笑うかのようにマンハッタンの摩天楼をガレキの山と化していく…。

と、ここまで読んで、これは1954年の第1作『ゴジラ』（製作／田中友幸　監督／本多猪四郎）の換骨奪胎ではないかと思った人も多いはず。それもそのはず、デブリンの最大の狙いは、GODZILLAというモンスターを初代ゴジラのコンセプトに戻すことにあったのだ。人間の自然に対する傲慢さによって誕生し、自然＝「神」が怪獣に姿を変えて人間に復讐するというのが、今回のGODZILLAの基本設定。「私たちが核実験や核廃棄に対して感じていること──例えば、人類が環境に対してやってきたことの影響を危惧したり、子供たちが将来どう対処していくのかなど、そういう社会問題もストーリーに反映させたい」とデブリンは語っている。

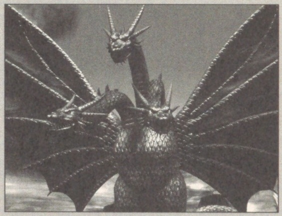
といっても、日本版第1作のリメイクというわけじゃあない。物語の構成は似ていても、時代も違えば登場人物も違う。現段階ではもちろん秘密だが、撃退方法にしても当然、新たなアイデアが用意されているはずだ（なんと、すでに続編も計画中とか）。いずれにしても、いままでの日本のゴジラシリーズの続編ではなく、まったく別次元の作品になるということは、頭に入れておこう。

このGODZILLAは怖い！

前号でもお伝えしたように、アメリカのGODZILLAは、日本のゴジラとは外見も異なる。顔や全身の形態は公開日まで秘密だが、特報で明らかにされた足や尾は明らかにハ虫類のもの。そして、日本のゴジラよりも、滑らかに、機敏に、ずっと素早く動くのが特徴だ。70～100mといわれる巨体が時速480kmで動きまわるというのだから、ちょっと考えてみただけでも怖いではないか。

そう、今回のGODZILLAは、日本のゴジラがいつのまにか失ってしまった恐怖を、観る者にふたたび与えてくれるモンスターなのだ。今までのどんなゴジラよりも動物的で凶暴なGODZILLAが、ハリウッドの最新技術で、いかに映像化されるのか？　もしかすると5月20日は、GODZILLAのイメージが一新してしまうような記念すべき日になるかもしれない。最高にリアルで最高に怖いGODZILLAを期待したい。

ゴジラ：トレーディングバトル
（PS/7月発売予定/6800円）



ハリウッド版ゴジラ、東宝特撮怪獣が総出演するＰＳ版トレーディングカードゲーム。３Ｄグラフィックで表現された熱い怪獣バトルは必見。

文/野村宏平　イラスト/相馬宏光



⬆こんなに小さいのに、ちゃんと撃鉄が引けるんですな。見た目もそれっぽくて、ついつい遊んじゃう

採集地・上石神井
ともにコインの果てるまで…日本ガチャガチャ紀行

➡4種類しかないから、今回500円でコンプリート達成。続編の発売に超期待！



さあ、今回は私のハートにヒットした超かっこいいガチャガチャだ！　その名も『スーパーBB弾』。4タイプのミニミニモデルガン（？）なのだ！　いや～、男の子!!　ってかんじですな。しかもキャッチコピーが「超クールな男のアイテム！」…渋い、渋すぎる。まあ、全長4cm程度のクールだけどね。ってゆーか、今の子供に、これって通じるのか??「超クールなバタフライナイフ」にしといたほうが良かったんじゃないのか??（…うわあ、なんだかベタ）でも、ちょっと待て。これって主役はこのモデルガンだよな？　それなのに、どうして『スーパーBB弾』って製品名なんだ？　BB弾は、あくまで脇役だろう!!　しかし、こんな小さいのに結構細かくできてるんだよね。それなりに弾の威力もあるし。これで100円は、なかなかオトク…かもしれない。別のバージョンも出ないかな～。（文・編集部）

映画のシチュエーションが味わえる、なりきりゲーム！ PS版は7月発売予定だ！





著者近況
私自身免許は持っていますが、すっかりペーパー。発進のさせかたもロクに覚えてません。うだうだぬかすと運転すっぞ!この一言で皆私のいいなりです。



★K&O Bros.（笠井修・大崎悌造）

ゲーム草創期よりギョーカイを跳梁跋扈しつづけている親爺ゲーマー２人組。現在、「週刊少年チャンピオン」にて歯に衣着せぬホンネのゲームレビュー記事を連載中。

K&O BROS.編 けーおーブラザーズ
ゲーム快楽のツボ!!

第3回 3Dアクション快楽のツボ！の巻

かつては縦横スクロール2D式が主流だったアクションゲーも、いまや3Dがアタリマエの時代。だが、ハードの進歩が、はたしてユーザーの快楽をいかに盛り上げたのか？　K&Oが今、あえてこの難題に挑む！

「3D」は、本当にアクションの１ジャンルと呼べるのか？

K（笠井修）「さー今回はタイヘンだ！　なにせ扱うモノがモノだけに、ボクたち自慢の昔話もジジイの繰り言も、全っ然通用しない世界なんだよね、ははは」

O（大崎悌造）「のっけから泣きを入れるんじゃねえ！　だいたい『今回はぜひ3Dアクションでいこうよー』って言ったのはおめーの方だろうが。俺様は反対したのによ」

K「だって、やっぱ今最先端のジャンルで斬り込んでこそ、こーいうコラムに価値が出る、と思うのよ。すでに評価があらかた決まったジャンルでやっても人気がとれないよー」

O「いーんだよ！　元々人気なんてハナからねーんだから。それより俺様がギモンに思うのは〈3Dアクションゲー〉って、そのまま一括りにしてジャンル分けが本当に可能なのか、ってことなんだよな。例えばKよ、オマエが3Dアクションを定義する、としたらどういう形になる？」

K「そりゃ縦横の高さが加わった、疑似３次元空間を舞台にしたアクションゲーム…って認識が一般的だろうけど、やっぱイメージ的には対戦格闘モノを除くポリゴンアクションを指す、ってコトに…」

O「そーくるだろ。じゃ、セガの『クロックワークナイト』とか『ナイツ』なんかはどーなるんだ？　あれはポリゴンだぞ」

K「なるほど。よーするに、グラフィック的にはポリゴンを使用していても、ゲーム構成的には一本道のゲームなんだよね、あれは。すると例えば、2D時代の『マリオ』とコンセプト的にどこが違うんだ、って疑問が生まれてくるワケか」

O「そーいうコトだ。3Dアクションのツボを考えるとき、まず〈ポリゴン〉とゆーデカいビジュアル要素にまどわされないコトが第一条件じゃないか、と思うんだよな」

主人公が画面にいるか、いないか!?　カメラ目線が3D最初のキモだ

K「ポリゴンだから3Dアクション、みたいな短絡的考えは捨てるとして、O氏は3Dの快楽、っていうとどの点にまず注目する？」

O「具体的にソフト名で挙げるなら、やっぱツキナミだが『DOOM』あたりが最初にくるかな。アクションゲームで主人公が画面中にいない！ってのは考えてみると、めちゃ画期的なコトだったもんな」

K「あのゲーム、PC版が最初だったけど、今では〈DOOMタイプ〉っていう１ジャンルを築いてるほど、ポピュラーなアクション演出作法になってるんだよね。主人公の視点が、カメラ目線になってる、という。ま、よく考えてみれば3D式のRPGでは当たり前のシステムなんだけど、リアルタイムのアクションに持ち込んだ功績は大きいかも」

O「だいたい、3Dアクションを語る場合、画

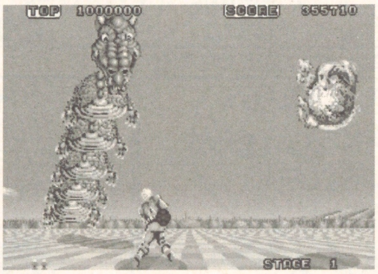
これこそがルーツ！なつかしの３Dアクション

DOOM



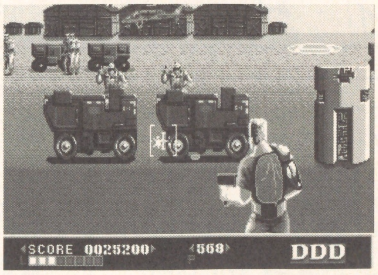
⬆パソゲーで登場、3Dダンジョンを舞台にした3Dアクションシューティングとして大ブレイクした、まさに伝説的ゲームである

スペースハリアー



⬆アーケードの古典的3Dシューティングアクション。コンシューマソフトとしては96年のSS版が最も忠実な移植版であろう

ダイナマイトデューク



⬆90年10月、メガドライブ版が発売された3Dアクションの古典的名作。おそらく、これが3Dアクションの元祖であろう（Oの主張）

画中に主人公がいるかいないかは別にして、カメラがそいつの背後にへばりついて、映画手法でいう〈主観移動〉するかしないか、ってのは…まさに生命線にも関わる問題なんじゃねーのかな？」

K「んー、それには少々異論があるのよね。確かに主人公の移動する方向、目線に従って画面が移動する、ってのは3Dアクションの基本なんだけど、あえてその文法を壊しても、名作3Dアクションは生まれる可能性がある、と思うの。例えば『トゥームレイダー』シリーズとか『バイオハザード』シリーズね。カメラは特定の場所で固定されて、フレーム移動やカメラ切り替えでプレイヤーに見せる形式だけど、それでもあれだけのド迫力アクション演出が実現するんだもん」

O「ちょっと待て！『トゥームレイダー』はわかるけど、なんで『バイオハザード』までこのジャンルに入れるんだ？」

K「えー、だってアレ、れっきとした3Dアクションゲーだと思わない？　一般的にはホラーアドベンチャーとか分類されてるけど、ゾンビとの戦いのシチュエーション１つ取っても、れっきとしたアクションだよアレは」

O「うーむ、このあたりも新ジャンルならではのコンランと言えるかもな…」

3Dだから「なんでもできる！」＝「なんにもできない」なのか!?

K「だけどO氏、こうして考えてみても、アクションの主流が2Dから3Dになったことで、快楽がドーン！と増えたぞ…って決定的な要因を突き止めるのはムズいよね。確かに視覚的には格段の差が感じられるけど、それがいちばんの魅力じゃないと思うし」

O「タンジュンに考えれば『トゥーム〜』や『バイオ〜』の例のように、臨場感がケタ外れに増したこと、それに高さの概念が2Dの上に加わったことで、より本格的アクションが実現したこと、に尽きるんだろうが…ただ俺様としては、どーにも3Dアクションゲーの一部に、なんつーか〈残尿感〉のようなモノを感じてしまうんだよな」

K「きゃー、なんてゲヒンな例え！　けど意味がよくわかんないな、どーいう感覚なの？」

O「例えば『スーパーマリオ64』あたりから、特にNINTENDO64系の3Dアクションに感じ始めたコトなんだがな。確かに『マリオ』がメチャクチャ良くできた3Dだってコトは認めるよ。けど俺様はどーも…途中で腹イッパイになって、最後までプレイする気分にならなかったんだな。その後『ゴエモン』『じゃじゃ丸』と続いたが、どれも2Dの方がオモシロかった…こう中途半端な気分にさせられると〈誰が続編を3Dにしてくれ、って頼んだんだよ！〉ってモンクの１つも言いたくなるぞ」

K「なまじ2Dでプレイした経験が、なじみの薄い3Dになった作品を拒否する、ってコトは考えられない？」

O「それはあるかも。だとすると、これは単に世代的な感覚、ジジイの戯言になるかも知れん。けどそれを差し引いても、3Dアクションについて回るじれったさ、なんか攻略するときに感じるもどかしさ、って説明しがたい感覚が残るんだよ」

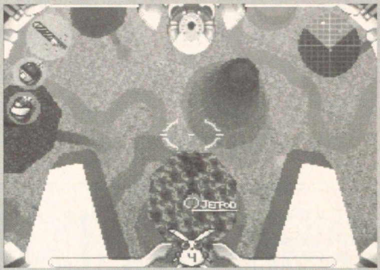
K「ムズかしい言い方だけど、360度上下と、空間感覚的になんでもOKなんだけど、だからこそ何をやっていいのか、戸惑ってしまうというコトかもね。作る側にしても、まだ3Dの持つ自由さに慣れてない。結局なんでもできるというメリットが、逆に足枷になっている、とも考えられるんじゃないかな」

トゥームレイダース



⬆女性冒険家レイラが挑む、謎と恐怖の遺跡探検。難易度は高めだが、まさに洋ゲー的コダワリの限りを尽くした傑作3Dアクション

ジャンピングフラッシュ



⬆「とびゲー」なるジャンルを確立した空中散歩型3Dアクション。あまりの高さにプレイ中気分の悪くなるユーザーも続出した？

コレだってそうだ！ 意外なる3D名作アクション

電脳戦機バーチャロン



⬆3D空間を縦横無尽に移動し、対戦するバーチャロイド！　これを3Dアクションの醍醐味と言わずしてなんと呼ぶ！

バイオ ハザード



⬆世間では「サバイバルホラー」「アドベンチャー」と分類するが、このガンアクションと操作感覚こそ、3Dアクションそのものだ

ナイツ



⬆夢の中ならなんでもアリ！的空中自在散歩型アクション。一見3Dで、実は『ソニック』の高速スクロール演出の発展型であった

３Ｄならでは！　という遊ぶ側への挑発精神がアクションの今後を決める！

O「3Dの自由さが逆にユーザーへの敷居を高くする…なんて否定的意見が出ちまったが、じゃ逆に3DだからコレがÖ出た！みたいな例は考えられないか？　Kはどうだ」

K「そーねえ。例えば『ジャンピングフラッシュ』なんか、2Dじゃ絶対成立しなかった、って意味で今後の3Dアクションを占ういい指標になるかもね」

O「けどアレって、一部では空飛ぶ感覚だけがスゴくて、アクション的には全然見るべきモノがねえ、って悪評もあるぞ」

K「でも、空を飛ぶゾクゾク感覚だけは、ひたすらブッ飛んでたでしょ。足場を外して奈落に落ちたときには、もー目眩がして乗り物酔いするくらい。あーいう〈3Dならではの一点豪華演出〉をしっかり持ってるソフトにこそ、今後の可能性を感じたんだな」

O「うーむ、ゾクゾクするシンプルな快感、って点で気づいたんだが、要するに3Dアクションゲー全般に不足してる…とゆーか、今セツジツに求められてるのは、もしかすると挑発する精神、なのかも知れないな」

K「な、何をイキナリ。アクションと挑発って、どういう関係があるワケ？」

O「例えば昔のアクションだと、開発者の『どうだ、ここまでオレ様が練り込んで作った世界が完全攻略できるか？　やれるもんならやってみろよオラ』みたいな声が聞こえてきそうなソフトってあっただろ。もちろん、独断が過ぎたりバランスがデタラメだと単なるクソゲーになるが、少なくとも意気込みは高かった。ところが最近の3Dだと『ハイ、楽しいプレイランドを準備したから、どーぞ遊んでいってくださいネー』的な感じがする」

K「そういえば、昔の『マリオ』って、時間制限までついてたんだよね、今思い出した」

O「開発者の側も、3Dだから迷うかも知れない、引っかかるかもしれない…ってビビリがあって、必要以上に腰が引けてるのかもしれんが。3Dの臨場感はよくわかった。キャラクターとプレイヤーが一体化できる感覚も3Dならでは、だろう。ところがゲームとの一体感、という意味で考えると、肝心の〈征服してやる、とプレイヤーをその気にさせるような挑発〉が足りん。まさに３Ｄアクションを考えるうえで、ココが将来を占うキーになりそうな気がするぞ」

K「なるほどねー。ただひと言つけ加えるなら、3Dだけど内容は2D、ってソフトにも十分将来性がある、とも言っておきたいな」

O「な、なんだ？　最後になって」

K「例えば『クラッシュバンディクー』なんかがいい例だと思うけど、3D風にアレンジしてても本質は2Dスクロールなのよ。けれど、ユーザーに対しては十分すぎるほどの〈やった気分〉つーか征服感を与えてくれる。任天堂的なリアル3D志向の他に、こっちの可能性にも、ぜひチャレンジし続けてほしい気がするね」

独断選考！名作3DアクションBEST10

K＆Oが独断と偏見の限りを尽くして決定した名作＆迷作である。いずれも、3Dアクションのツボと将来への可能性の一端を垣間見せてくれると確信する（ちなみに苦情は受け付けない！）

クラッシュバンディクー	●1996年12月6日発売 ●プレイステーション用CD-ROM ●ソニー・コンピュータエンタテインメント ●4800円（税別）	広大で奥行きのある3D空間ステージを攻略するアクションで、操作感覚が2Dと同じカンタンさが魅力であった。主人公クラッシュの表情・リアクションをはじめ、随所に心憎いばかりの演出と小技が散りばめられているのもオイシイ！
ウルフェンシュタイン3D	●1994年2月10日発売 ●スーパーファミコン用カートリッジ ●イマジニア ●9800円（税別）	3Dダンジョン内を、銃やナイフを使い敵を倒しながら進んでいくという、完全『DOOM』タイプのアクション。スーファミながら、その高速スクロール感覚や敵の出現バランスは絶妙だった。
スーパーマリオ64	●1996年6月23日発売 ●NINTENDO64用カートリッジ ●任天堂 ●9800円（税別）	今さら言うまでもない3Dアクションソフトの教科書的作品。敷居が高いだの何だのと言ってみたモノの、傑作という評価は変わらない。最初に出た64ソフトがコレだったために、後にサードパーティーは苦しみあがくハメになった。
紫炎 ザ・ブレイドチェイサー	●1994年4月8日発売 ●スーパーファミコン用カートリッジ ●ダイナミック企画 ●9600円（税別）	新感覚3Dアクションで、マウスを移動させることで空中に浮いた手首を返し、敵を切り裂くというコンセプトはめちゃ斬新であった。成功作とはいいがたいが、マウスアクションの可能性の一端を垣間見せてくれた忘れられない１本である。
トゥームレイダー２	●1998年1月22日発売 ●プレイステーション用CD-ROM ●ビクターインタラクティブソフトウエア ●5800円（税別）	女性冒険家レイラの遺跡探検アクション第2弾。前作にも増して洗練されたアクションコンセプトとマッピング、ストレスのない高速エンジンによる3Dグラフィックなど、技術の高さがいかんなく発揮された傑作である。
時空戦士テュロック	●1997年5月30日発売 ●NINTENDO64用カートリッジ ●アクレイムジャパン ●7800円（税別）	3Dスティックによる、厳密にして妥協を許さぬアクションがウリの快作。移動や武器の使用方法がメチャ難だったが、それもまたN64ソフトならではのコダワリであろう。なぜか画面中を覆い隠すようなオートマッピング機能付きだった。
電脳戦機バーチャロン	●1996年11月29日発売 ●サターン用CD-ROM ●セガ ●5800円（税別）	3D対戦格闘ゲーの一種と見られがちだが、3Dアクションを考えるとき、外すワケにはいかない大傑作である。格闘音痴でもどうにかなってしまう独特の操作感覚はまさに福音。専用スティックを買う価値のある１本であった。
バーニングレンジャー	●1998年2月26日発売 ●サターン用CD-ROM ●セガ ●5800円（税別）	特殊消防レスキュー隊を主人公にして、限定空間を走り回るという設定がグー！アセる感覚と沈着冷静な行動という、相反する要素を追求したゲームコンセプトは大いに買う。まさにモチーフの勝利だ…と思うぞ。
マジカルホッパーズ	●1997年2月28日発売 ●プレイステーション用CD-ROM ●バンダイ ●6800円（税別）	漫画家SUEZEN氏デザインによる独特のキャラクター、グラフィック感覚と大胆なカメラアングルが魅力的。操作的には2D感覚だが、そこがまたとっつき易さとなって評価できた。特に女の子キャラを使うときのカイカンは格別！
クロックタワー ゴーストヘッド	●1998年3月12日発売 ●プレイステーション用CD-ROM ●ヒューマン ●5800円（税別）	大トリを飾るのはコレ！一般にはホラーアドベンチャーと分類されるソフトだが、どうしてどーして。緊迫感あふれるアクションとしてもかなりの水準作だ。将来、こーいうハイブリッド的なアクションが続出することを祈って、あえて選出。

イラスト／相馬宏充



規模は小さくとも個性あふれるメーカーを紹介、応援するコーナー。今回はオリジナリティ度最高の秋葉原にある「イタチョコシステム」だ。

第三回 イタチョコシステム

独特の世界を醸し出す味わい深いメーカー


イタチョコシステムの入り口

Buongiorno◆Mr.Maker



自分の世界をゲーム化してみたい、というところから始めました。

——コンシューマ向けとしては初タイトルとなるわけですが、今まではどのような機種で出されていたのでしょうか。

代表戸締役ラショウ氏（以下ラショウ）： Macから初めて、Win版を出し、そして今回のPS版にチャレンジしてみました。もともとゲームとしてはなさそうな、でもMacのゲームとしてならばありそうな、変わったゲームを作っていたということなんですけどね。

——今までの作品を拝見しますと、雰囲気が独特ですよね。

ラショウ： そうですね、夕焼けの中を歩いて行くような雰囲気を大事にしてまして。もともとゲームというと、近未来とか中世の世界が当たり前じゃないですか。だからそれにとらわれないものを、と常々考えています。単に売れる売れないというだけのゲームなら、大手さんがやってますし。

——パソコン版をリリースされての、プレイヤーの反応はいかがでしたか。

ラショウ： 好き嫌いは激しいですね。ただ、あまりゲームをプレイされない方、もしくはとことんコアなゲームユーザーさんに好まれているようです。まあ『あの素晴しい弁当を２度３度』は、うちのゲームの中でも比較的取っつきやすい内容のため、PSでも、となったんですよ。

——最初にこの企画を考えついたのはいつ頃でしょうか？

ラショウ： Mac版は94年に完成したんですよ。一応ザ・コンビニよりも早いと（笑）。

——逆に取っつきにくいタイトルは、なんでしょうか。

ラショウ： 『野犬ロデム』ですね。とにかく飢え死に（笑）しないように拾い食い（爆笑）するゲームですので。



プログラム、CG、サウンド、すべて手がけてますよ。

——この世界観をとりまとめるのは大変だとは思うのですが、開発メンバーは何名ほどおられるのですか？

ラショウ： 基本的に１人です。細かい部分はやってもらったりしているのですが、プログラムからグラフィック、音楽まで全部やってます。製作期間は2〜4か月ぐらいですね。アイデアを思いついてから気持ちの熱いうちに作り上げたい、というふうに考えていまして。

——今時にはない、開発スタイルですね！古き良き時代のゲームアーティストといいますか。

ラショウ： 一人芝居なんかもやっていた頃がありまして、音楽やら演出やらも手がけていたのですが、その時の経験がかなり活きているんでしょうね。

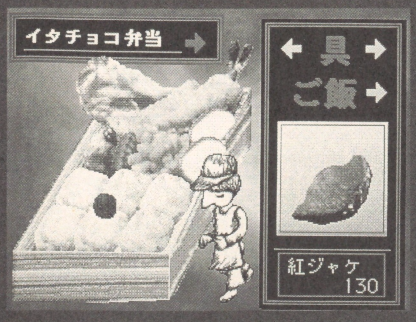
——しかしこの開発室には、ほんと昔のパソコンですとか、レアな物が置いてますね。

ラショウ： 昔、ボコスカウォーズ（10数年前からゲームをやっている人であれば、絶対にハマったタイトルの１つで、ゲーム史上に残るすんごいゲーム）というゲームを作ったんですよ。それでまたやってみたいなー、と思って買ってしまって（笑）。

DATA

● 『野犬ロデム』『あの素晴しい弁当を2度3度』『ヘナチョコダービー』他、11タイトルをMacで、5タイトルをWinで、パソコン用に開発

◎社運をかけたソフト!!



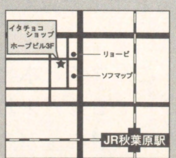
⬆弁当の惣菜は取り込み画像なのだが、妙にシブ目。それがまたゲームの雰囲気に合っている。

あの素晴しい弁当を2度3度

ライバル店と凌ぎを削り合う、弁当屋経営雰囲気シミュレーション。普通の客、ビンボーな客、マニアックな客など、いろいろなタイプの客が用意されていて彼らの嗜好を満足させるため、常に新しい弁当を開発しなければならない。でも、それだけじゃなく変な弁当を作って「おお買ってくれたよ」といった小市民的なシアワセを実感できるという、どんな経営シミュレーションよりも心に響く作りになっている。最近のゲームに飽き気味のプレイヤーにはうってつけの１本。

イタチョコシステム秋葉原店

画風はなんとなくヨーロッパ、でも雰囲気は高度成長時代の川崎を感じるイタチョコキャラのグッズは30種類以上にものぼる。代表的なものとしては帽子（3000円）、Tシャツ（2700円〜）、はらまき（2500円）、そしてほとんど何も入らない、かばんロデム（3700円）など。（年中無休PM1:00〜7:00）



取材・文／武者良太　イラスト／相馬宏充

■花粉の脅威にさらされ、仕事部屋から一歩も出ない山田玲司先生が、またブツブツと文句を！

うかれポンチなヤングマンにバックドロップ

ゲームにNO!
山田玲司吠える!



ハードの進化によってゲームはさらなる独創性を手にしたのか!? ゲームの可能性とはどこにあるのか!? 癇癪大王・山田玲司先生が今回は褒めちぎります。

あームカつく、ムカつくんだよね、マジで！ このキセツ!! 何がって花粉でしょ花粉！ もう数年前までは「何が花粉症だバカ、デリケートぶりやがって文明人病め！」とか言ってたのに、どうよ今年！ モロ、ストライク!! もーマンガ描いたり、ゲームするのもでたらめにつらいね！ なにか人間のハナって脳に近すぎない？ わけわかんないこと言ってる？

あーそうそう「ゲーム」だった。いや、「ゲーム」とか言ってる場合じゃねーぞ！ スギ花粉にNOx（排気ガス）がプラスされてこの花粉症ってのが起きてんだから、これってリッパな公害病じゃねーか！ てめー自民党、トラック多すぎんだよ!! 「自主規制」とか甘いこと言ってねーで業務トラックを３種類に色分けして、『月火しか走っちゃいけないトラックは青色』とかわかりやすく規制してもっと車減らせ！ やみくもにコンビニ作らせんな！

いや、こんなこと本当は誰でもわかってるんだよね。運輸業界から大量の金が政党に流れてるんだもんね、変わるわけねえか（やる気なくした、はあ…）って**いかん！** 本題からそれすぎた。

そーだよ、今回は「ゲームはマンガを超えたか？」だ。ちなみに俺は、もう12年も「マンガ」でメシ食ってるが、この紙に白黒で印刷された原始的メディアが、**32ビット**だ、**64ビット**だって発達していくゲームっていうゴラクにいつかつぶされんじゃねーかっていう危機感は相当抱いている、っていうか一時期かなりビビっていた。

俺がマンガ家になった86年当時は、ファミコンも8ビットだったし、アクションやシューティングがメインで、**『ドラクエ』**が出てきたときもそれほどの脅威は感じなかった。やっぱどこか、たかだかＴＶゲームと思っていたのだろう。これって、まるで出たての頃のマンガを小説家がバカにしていた時期となにか似ているよな…。そして、例のごとくスーパーファミコンから本格的にゲームはマンガを脅かしはじめた。

そうそう、『げーむじん』だからそれっぽいことを言わせてもらうと、『ドラクエ』の初期に感じたゲームの可能性は、個人的には**「ミニマム」**なとこにあると思った。つまり、8ビットのため敵は動かないし、背景だっていたって**シンプル**だった。こっちがやられると画面がブレて、数字が赤くなっていく。セーブがやっかいだったが、今考えると、このシンプルなゲームは、非常にやる側の想像力を刺激するいいゲームだった。

常々、**「芸術は記号だ」**と考えていた俺は、ミニマムさゆえの記号性と、こっちの頭で想像できる余地こそ、マンガに通じるゲームの表現力の可能性であり、そこにわずかな脅威を感じたのだ。

そして92年頃だったか、あのスーファミの**『真・女神転生』**に出会い、ゲームに対する脅威はピークに達した。吉田戦車さんが「おもしろい」とか言ってたので「ちょっと見てみっか」くらいの気持ちで手にしたゲームは、ある意味、そのミニマムな芸術の理想型だった。３Ｄダンジョンはただの箱だし、出てくる敵も2コマしか動かないが、このゲームのバーチャル感はすごかった。

なんたって現実の東京が舞台で、「主人公は吉祥寺に住む学生でアーケードにコーヒーを買いに行くところから始まる」ときた。吉祥寺といったら、かつて俺と編集長Ｋ氏がＥ先生ってぇマンガ家のアシスタントをやっていたあの街だ！ アーケードにもよく行ったし、井の頭公園もおなじみだ。まさに、リアルタイム！

そして出てくる悪魔がすべて実在の神話、伝説からきてる。例えば、銀座の地下街でガネーシャに会ったりする。ガネーシャっていったらヒンドゥの神の１人でシバ神の息子、富をもたらす現世利益

山田玲司

マンガ家。66年、東京都生まれ。86年『17番外の情景』でデビュー。代表作『Ｂバージン』『ドルフィン・ブレイン』『ストリッパー』（小学館刊）。現在「週刊ヤングサンデー」（小学館）で風水青春マンガ『アガペイズ』を連載中で単行本第１巻発売中。

第3回：ゲームはマンガを超えたか？

の神だ。まさに元祖商売の街・銀座にふさわしい。そこで彼と会話して仲間にしたり、倒したり、金をゆすったりしてゲームを進めていくわけだ。…やられたね。特にやられたと思ったのは、人類が滅びかけている時代を**どう生きるか**3つの方向が用意されているところだった。メシア派（これは西洋合理主義一神教的）、ガイア派（アジア的）、そして中道をいく道が用意されている。これぞ、まさしく現実の世界で終末に向けて進むべき3つの方法とまんまダブるのだ。しかも、どういう方向に進むかはユーザーが決定し、メシアに進めばガイアが敵になり、ガイアに進めばメシアが敵になる（中道を行くと両方が敵となる）。

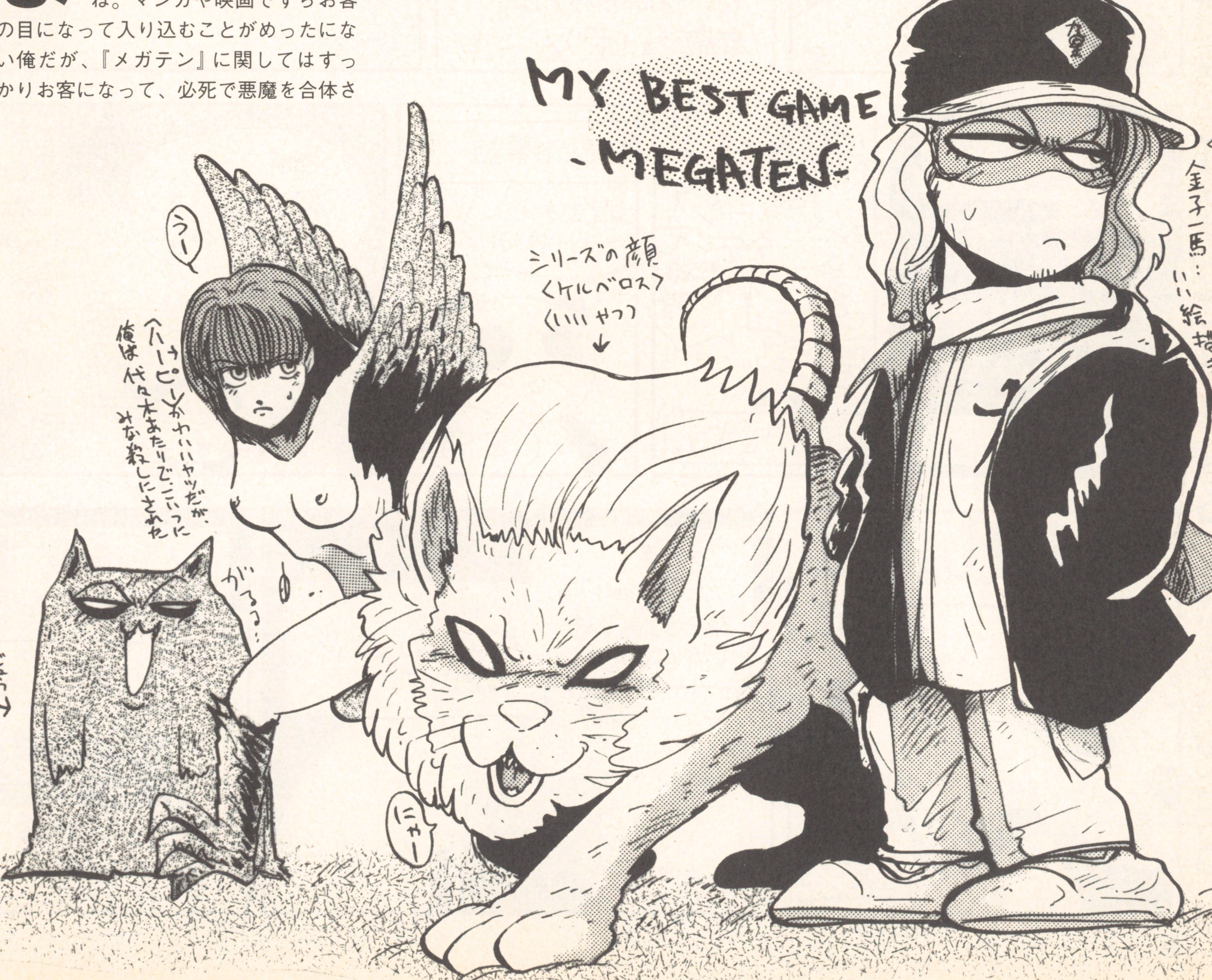
まいったね、アトラス。はっきり言ってたたきのめされたね。マンガや映画ですらお客の目になって入り込むことがめったにない俺だが、『メガテン』に関してはすっかりお客になって、必死で悪魔を合体させていた。

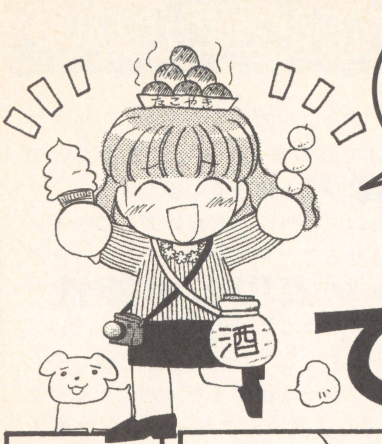
あーなにか好きなゲームの話になると焦点がボケるな、とにかく色々このゲームの良さはあるけれど、ポイントは、ユーザーの**イメージ**の引き金を引くきっかけが見事にバランス良くちりばめられているところだと思う。

当然このシリーズはずっと追っかけている（『デビルサマナー』はまだやってない）。だが、残念なことに、この『真・女神転生』を超えるソフトがこのシリーズにはない気がするのだ。

『ドラクエ』にしろ、『FF』にしろ、ビット数を活かしたビジュアルを作り込めば作り込むほど、ユーザーのイメージをある意味限定してしまい、勝手な想像をする余地を奪ってしまっていると思うのだ。人間というのはそもそも、将棋のコマだけで戦争をイメージできるだけの**想像力**を持っているわけだし。マンガもコマの外にどれだけのものをイメージさせることができるか、というところに本当の**表現の可能性**が残されていると思うのだ。

うーん、なんだか難しいこと書いてたらまたクシャミ出てきた。とにかくテクニックよりアイデアだってことはあるね。大量の人材がマンガ業界からゲーム業界へ流れたらしいけど、ビット数に振り回されず**アイデア**で勝負できる人が残っていくんだろうね（マンガもそうか）。そんじゃまたね。金子一馬がんばれ！



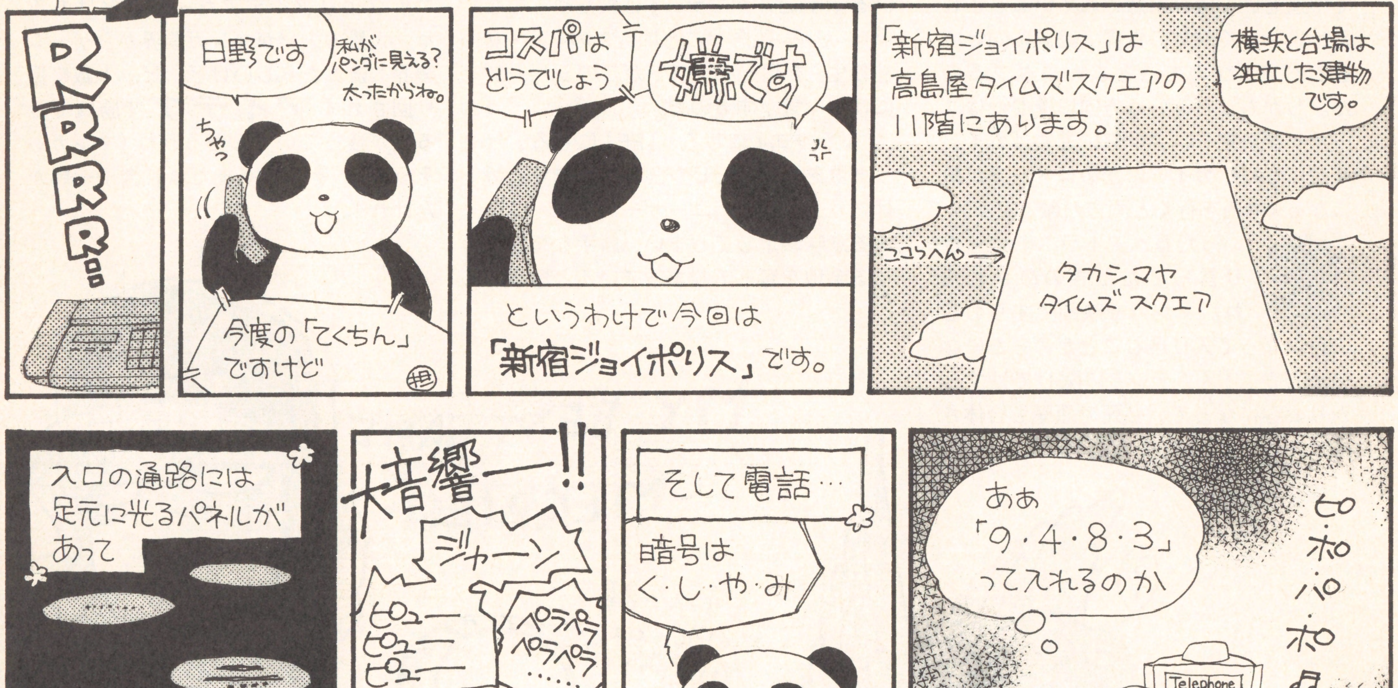


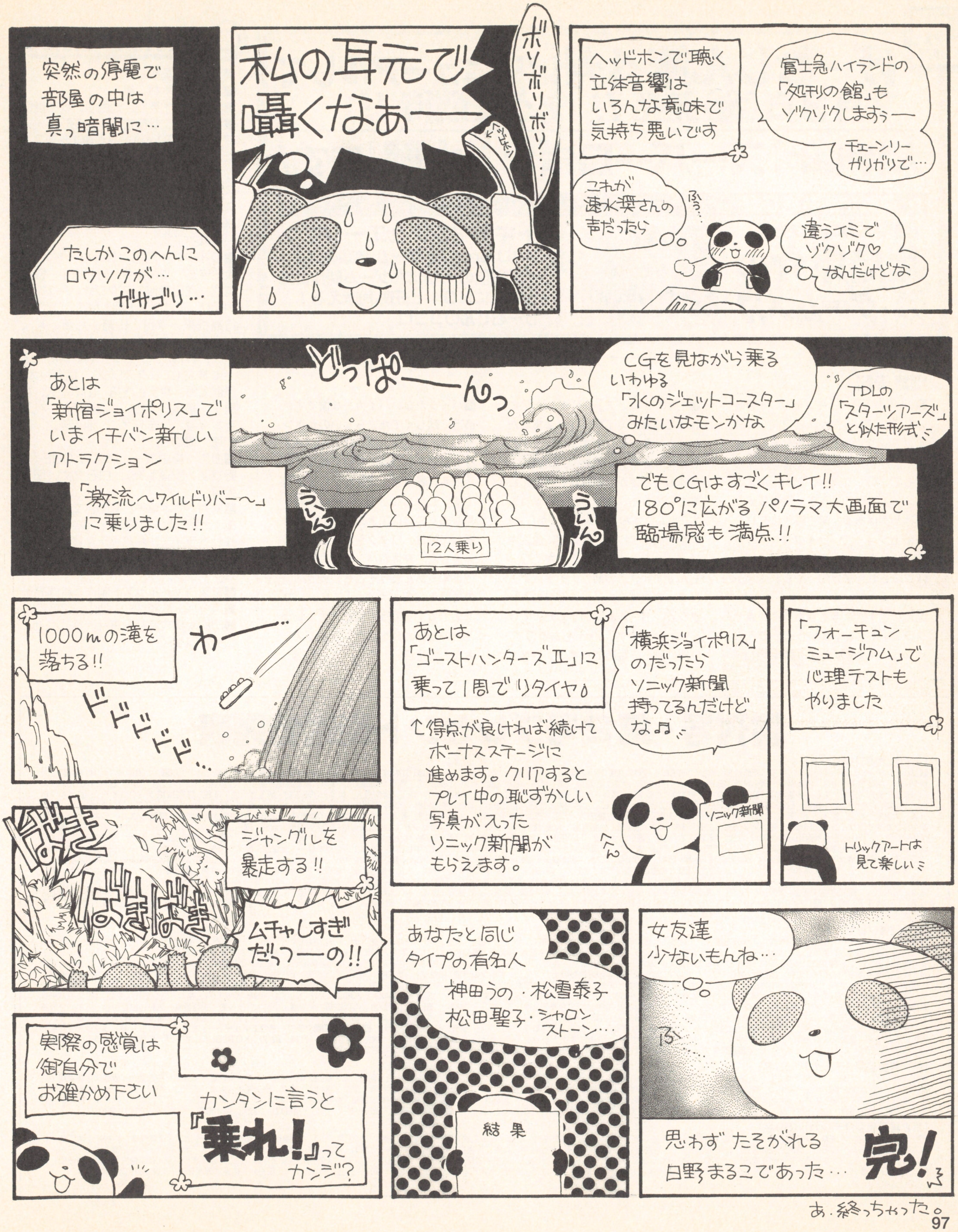
第3回 新宿ジョイポリスの巻

日野まるこ の てくてく珍道中

な、なんで今回はパンダなんですか…？

パンダって近くで見ると目が怖いんだよね…





著者近況

4月4日・5日と速水さんのライブに行ってきました。オールスタンディングで疲れたけど、はるばる大阪まで行った甲斐がありました♡ 次は12月だっ！

予告

げーむじん第4号はリニューアルして7月3日(金)発売!! 乞うご期待!!

大特集は『スーパーロボット大戦』です!

▶ 連載企画も絶好調

【熱中メカニック対談】
藤島康介のスキスキ! ゲームメカ

募集よろしく!
読者参加企画
まったり劇場

連載
ドキドキシチュエーション
K&O Bros.編 ゲーム 快楽のツボ
近藤敏信の のほほんゲーム制作日誌
ゲームにNO! 山田玲司吠える!
げーむじんのココロ

STAFF LIST

■発行人:高橋　恭
■編集長:木村　晃
■編集:唐木泰爾、池由子、秋田俊悦
■デザイン:福原宏美、沢田昭彦(TERRACE,Inc.)、石村勇(ゼラス)、スタジオハード・SOMKA(能島健二、神谷華江、中尾公)、江口貴博(プロスペック)、豊島正博、藤田　正、佐久間史子、岡崎善保、川田博(K.D.R)、MOON DOG FACTORY(小野瞳、一関麻衣子)
■ライター:藤田よしのり、笠井修、大崎悌造、柴尾英令、野村宏平、舘野英昭、江口貴博、スタジオハード(木川明彦、アニキスト瞬、桜花、シゲル、待兼福来、皐月、山崎、加藤、K'、河合桃子、タッキー、オギピー、ランダー、TAM)、フェイク(森一将)、五十嵐雅之(エックスワン)、武者良太、凩健太郎、やまざき拓、山本幸玄、相原亨、橋本いずみ、北岡雅可、マリ、寺本真澄、かきあげこ、池上隆之、岡成穂、岡崎昭行
■撮影:畠山誠一、PLUS ONE(清野泰弘、安達雅充)、白石文丈、田子芙蓉
■協力:竹本章子、有田吉文、廣木克哉、大塚訓章、岡崎昭行、㈱ホリプロ、㈱サンライズ、㈱パリティビット、㈱スペース・ワン、㈱ケイブ、㈱テレコム・サウンズ
■マスコットイラスト制作:寺門亮子
■スーパーバイザー:池山一二
■印刷:株式会社飛来社、株式会社エコープロセス

編集後記

■34年の人生で「キメゼリフ」を吐いたことがあったか?と自問してみる。フッないね。「娘さんをください!」も「オレについてこい!」も言ってないしなぁ…。では「キメポーズ」はどうだろう? 役者じゃないけど実はある。学生時代にデパート屋上ショーで『ライブマン』の敵役戦闘員を演じ、ライブマンにぼこぼこにされた挙げ句、やられキメポーズで死んでいく、そんなんだった。冴えなさすぎ、今も昔も。その点サクラの「キメッ」は楽しそうでうらやましい。次号リニューアル!(あ)

■『風のクロノア』やりました。これほど細部まで丁寧に作りこまれたゲームは久しぶりです。プレイ中のもどかしさやプレイ後の充実感は、昔味わった懐かしい感覚を呼び起こすものでした。創刊号が悔やまれます。ナムコさんゴメン!(からき)

■腰を痛めて、現在接骨院に通院中です。つくづく、年はとりたくないもんですな。この前『ナイトメア・ビフォアクリスマス』のゼロのコレクションドールを買いました。すげ〜かわいいです。30cmもあるので、部屋に飾って眺めてます。(い)

■バイクがないバイカーな僕ですが最近、欲しくてたまらないのがホンダのリトルカブ。コレにまたがってウチから5キロの大冒険…なんて思っても自転車さえ買えない経済状況です。しかしながら、げーむじん3号が出たのには驚きました。(@)

■つい先日、ワタクシ老化の日を迎えました。身体もバッチリ古くなってます。あんまりそこらじゅう痛いので医者に行ったら、「こりゃ〜ひどすぎる、そのうち倒れますよ」などとのたまわれました。なんてステキなお誕生日♡ フフ…(ふく)

創刊号・第2号プレゼント当選者発表

【創刊号読者プレゼント】
[1]プレイステーション　河野陽介・東京/藤原景子・富山/河野栄治・群馬/相川保・神奈川/秋山圭輔・大阪/永田駿介・兵庫/山村富雄・東京/田中冴子・埼玉/阿部直也・鹿児島/生島滋・北海道/(他10名) [2]セガサターン　中尾寛子・東京/山本幸春・岩手/榎本亮平・愛知/中川敏紀・大阪/田原英一郎・京都/柏木文武・兵庫/岡崎知美・福岡/斉藤康正・東京/飯島建章・奈良/長島啓祐・山梨/(他10名) [3]NINTENDO 64　山口泰蔵・愛知/角新・東京/伊賀勝俊・神奈川/白井渉・宮崎/渡部幸正・滋賀/前川亮治・大阪/辻裕太・石川/松森彩花・埼玉/菅野勇人・東京/伊藤忠紀・埼玉/(他10名) [4]R2-D2データロイド　伊藤邦彦・栃木/下山陽介・愛知/鈴木康平・三重 [5]プレイステーション対応ステレオテレビ　北村明美・長野/亀山誠也・岡山/渡辺和樹・大阪/藤本由美子・福岡/宮本政夫・長崎 [6]『クールボーダーズ2キリングセッション』グッズ　木原章・秋田/高木政紀・福島/久保田京平・東京/春日甲陽・静岡/佐藤宏則・大阪/岡本久美子・兵庫/柏崎健太郎・香川/赤井純・鳥取/稲垣智一・福岡/竹井昌哉・鹿児島 [7][8]『ノエル・ラネージュ』水樹奈々&かかずゆみサイン　出口泰久・岐阜/朝田亨・三重/中野尋円・北海道/松藤真裕・大阪 [9]スポーンフィギュア3点セット　太田基夫・青森/上野龍也・大分 [10]ボンバーマンぬいぐるみ　井垣紀子・京都 [11]MDウォークマン　東山朝日・神奈川/中津直昭・愛媛/高瀬智文・広島 [12]Gショック FOXFIRE　嶋村透・高知/細川武・長崎/中山大樹・滋賀/武藤尚・埼玉/富井真美・神奈川 [13]広末涼子テレカ　吉田謙・東京/種田真一郎・京都/寺尾光洋・佐賀/高橋祐馬・福島/芹沢恵太・神奈川/塩田登・大阪/池谷奈津実・和歌山/清原誠二・東京/中村昌哉・神奈川/佐々木健一・北海道 [14]インスタ ポンプフューリー　千田敬子・神奈川/今野一正・大阪/宮本淳・兵庫/小林大地・島根/野口隆明・熊本 [15]欲しいソフト　姫本康夫・愛知/関谷歩・茨城/泉昌彦・千葉/杉山さやか・大阪/横田有季・福井/及川史郎・新潟/小原優一・神奈川/小笠原達朗・宮城/笹川良子・埼玉/鈴木徹徳・東京/(他40名) [16]『ときめきメモリアル』テレカ　細見和志・兵庫/大江秀直・千葉/大山一樹・山形/加藤信幸・北海道/新垣隆治・沖縄 [17][18][19][20]ゲームボーイポケット　西谷文恵・東京/井上早人・岡山/尾崎晶人・大阪/山下真美子・和歌山/古川将人・北海道/遠藤裕一・東京/加納耕太・千葉/毛利飛鳥・兵庫/奥田歩美・宮城/滝沢大介・福岡/(他90名) [21]デジタルカメラ　佐藤純・青森/清水恵太・福岡/中林正浩・大阪/高田達哉・京都/中浦俊郎・東京/坂本美保・埼玉/中嶋優・東京/杉江義弘・長崎/溝口大輔・鹿児島/高崎由佳・広島 [22][23][24]カプコンTシャツ　川口美里・神奈川/林泰治・岩手/森田真理子・岡山 [25]『ワイルドチョッパーズ』グッズ　吉井数晃・新潟/大野文恵・熊本/吉田昌夫・岡山/林まこと・福井/山本周作・東京/桜井篤志・愛知/藍田美樹・神奈川/西田紀正・北海道/福地武弘・千葉/坂井忠弘・山梨

【2号読者プレゼント】
[1]『鉄拳3』カレンダー　安田侑司・神奈川/久保田晶子・北海道/広瀬康行・兵庫/浜野進・鳥取/仲西和彦・奈良/桝谷英雄・京都/佐藤達也・新潟/管嶋孝昌・埼玉/木村加代子・長野/永谷まどか・東京/(他20名) [2]『コットン2』湯のみ　橋本正孝・福岡/朱秀作・兵庫/平田和久・群馬/舟山智恵・富山/片平智章・静岡 [3]『FORMULA1 97』ポロシャツ　志沢宏一・神奈川/井垣紀子・京都/坂下央・北海道/山本健一郎・千葉/鈴木祐矢・山梨 [4]プロジェクトソニック ステッカー&スタンプセット　黒川高広・香川/川田博美・岐阜/萩原誠・神奈川/高山元太・秋田/柳川明仁・東京/新谷敬助・大阪/桃山英里子・石川/佐藤彰彦・大阪/篠田裕美・長崎/池田康・滋賀 [5]『ガンダム・ザ・バトルマスター2』体験版&『機動戦士ガンダム ギレンの野望』旗セット　富岡孝・埼玉/藤田悟史・鹿児島/野崎麗史・兵庫/藤田正伸・神奈川/青沢幸良・青森/永松孝雄・神奈川/小杉一良・新潟/出木田隆・広島/高橋佑介・千葉/中村孝夫・長野 [6]『桃太郎電鉄7』　相沢美保子・茨城/上田徳生・山口/戸田智樹・埼玉 [7]『タイムボカンシリーズ ボカンですよ』　川崎亮・東京/尾崎晶人・大阪/塩瀬勇人・神奈川 [8]『速攻生徒会』　南恵・兵庫/小森玲子・大阪/善理俊哉・埼玉 [9]『ウルトラマン FIGHTING EVOLUTION』　山川徹・長崎/安田行寛・福岡/曽我五代・愛知 [10]『スーパーリアル麻雀P7』ポスターセット　吉野悟・神奈川/高井弘志・愛媛/永井和也・東京/江間生泰・福岡/玉谷博一・神奈川 [11]ナムコテレカ　南坂雄司・北海道/小林大介・長野/出原直幸・広島/出雲和彦・栃木/早坂靖士・宮城 [12]『プロ野球チームもつくろう!』テレカ　吉沢潤・東京/増田祥平・兵庫/大木利幸・東京/姫野裕人・大分/土井勇一郎・大阪 [13]『スーパーリアル麻雀PV』テレカ　菊池太二・愛知/若竹倫伯・鳥取/吉沢理人・千葉/八木誠・愛知/加地武・福島 [14]『ゼロヨンチャンプDooZy-J』Tシャツ　金田雅延・群馬/市川早苗・島根/藤原信宏・大分 [15]『放課後恋愛クラブ―恋のエチュード―』オリジナルサウンドトラック　安藤泉・大阪/石坂雅幸・鳥取/進藤祐規・広島 [16]『タクティカルファイター』オリジナルサウンドトラック　吉田拓也・北海道/長谷川賀史・大阪/井中朔矢・宮崎 [17]『寿 KOTOBUKI』オリジナルサウンドトラック　柴田洋一・福岡/有沢肇・新潟/石原康宏・千葉 [18][19][20]『タクティカルファイター』声優サイン色紙　三浦志津江・北海道/櫻沢達也・東京/福若雄一・京都

【創刊号藤島康介テレカ】(50名)
富貴沢篤・群馬/石塚一・東京/駒井宏・埼玉/朝田亨・三重/馬場淳成・埼玉/竹沢未来・埼玉/本橋美明・神奈川/太田伊織・大阪/河野良彦・静岡/菊池浩二・愛知/阿部昌樹・島根/玉木徹也・愛知/佐藤豪哉・京都/渡辺紀充・愛知/梅田仁史・神奈川/森岡栄一・群馬/田中宏明・千葉/林耕太郎・埼玉/桃井康孝・東京/石井優果・埼玉/大木利幸・東京/吉村隆・東京/原田隆次・東京/森田仁・京都/篠原一也・長野/来間与典・岡山/中西勝・兵庫/中井武・大阪/東野俊之・京都/杉本直樹・静岡/田所悠・千葉/長尾信行・北海道/ 清水潤・東京/原田満・兵庫/佐藤智之・千葉/塩田洋行・岡山/谷口一彦・兵庫/八木文孝・静岡/吉沢治久・長野/前田裕介・広島/渡辺健一・滋賀/佐藤智一・埼玉/山口久夫・福岡/大野寛・埼玉/草山裕司・神奈川/細村修・神奈川/上田みちよ・大分/高柳真也・群馬/藤本直樹・千葉/光田友和・愛知

【第2号藤島康介テレカ】(50名)
河野陽介・東京/荒木謙吾・東京/岩崎裕則・宮崎/川瀬智弘・愛知/竹下幸宏・静岡/香取美和・千葉/橋本和雄・岩手/木村康・栃木/岡田靖・山梨/山崎旬・秋田/田町五郎・東京/岡崎保幸・島根/正木和美・新潟/清水たえ・岐阜/越田裕・群馬/佐藤隆史・群馬/泉由香子・北海道/久米良子・埼玉/向山隆史・兵庫/後藤喜一・群馬/志茂孝子・群馬/小池章子・埼玉/似蕊智守男・埼玉/木村良吉・東京/増山圭介・石川/東海のりこ・静岡/田部井すみえ・群馬/又度五郎・埼玉/小森一弥・大阪/南部裕也・三重/内山智弘・愛知/富貴沢篤・群馬/柏木秀王・神奈川/天野哲弥/来間与典・岡山/赤塚博・山梨/篠原聖貴・千葉/遠藤良・徳島/光田友和・愛知/田中久士・東京/坂崎尚之・東京/飯田雅民・東京/岡野徹・東京/玉岡憲将・大阪/大木利幸・東京/小山道男・東京/東谷文明・埼玉/土田裕介・福島/岡本泰行・茨城/諏訪巧・東京

げーむじん読者プレゼント

1 パラッパラッパー フィギュア **1名**



2 サニーファニー フィギュア（メディコム・トイ提供） **1名**



©Rodney A.Greenblat /Interlink

7 「パラノイアスケープ」ポスター（ジョルダン提供） **3名**



8 ピキーニャぬいぐるみ（アスキー提供） **10名**



3 小説「無人島物語R とびっきりの!?バカンス」（KSS提供） **3名**



4 「闘魂炎導」テレカ（ハドソン提供） **5名**



9 「パーフェクトゴルフ」＜PS＞（セタ提供） **3名**



10 「バスタード!! —虚ろなる神々の器—」＜PS＞（セタ提供） **5名**



11 「エアガイツ」プロモーションビデオ（ナムコ提供） **5名**



©1997 SQUARE Dream Factory ©1998 (株)ナムコ

5 「ファーランドサーガ」アクリルポストカード（TGL提供） **5名**



タイトーPSソフト

12 「アルカノイドリターンズ」

13 「スペースインベーダー」

14 「サイドバイサイドスペシャル」



16 「電車でGO！」

各1名

（タイトー提供）

15 「まじかるで〜と　ドキドキ告白大作戦」

6 ソニー・ミュージックエンタテインメントグッズセット（ソニー・ミュージックエンタテインメント提供） **5名**

「ダムダム・ストンプラント」キーホルダー／「ラグナキュール」特製メモリーカード／「天誅」体験版／オリジナルサウンドトラック／ポスター／ステッカー



17 小説「真・女神転生デビルサマナー 闇の再臨」（アスキー提供） **5名**



応募方法

『げーむじん』に付いているアンケートハガキに必要事項を記入のうえ、キミが欲しいプレゼントの番号を1つだけ書いて送ってください。なお、締め切りは5月末日。当日の消印有効とします。当選者は7月3日発売の『げーむじん』4号にて大発表。プレゼントの発送もそれ以降となります。※このプレゼントに当選した方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

NEW GAME BOMB!!

【こだわりまくり新作紹介】
最近、心にググッと迫ってくるゲームがないのよね〜、とボヤいてるアナタ。見る目がないだけですよ、それは。この新作ゲーム情報「NEW GAME BOMB!!」は、編集部でイチ押しのソフトを実際にプレイし、どこがおもしろいかを親切&丁寧に教えてあげちゃうページだ。さぁ迷ってないで読め！　ケチってないで買え!!

息をコロし足音をヒソめ…

■GAME TITLE

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID™

斬新なテーマで人気を呼んだ『メタルギア』シリーズ最新作。敵陣に単独潜入するという目的はそのままに、新たなシステムが加わった。

■GAME DATA

9月3日 PS	◆コナミ◆6800円
	◆タクティカルエスピオナージアクション◆１人プレイ



➡地下水路からの侵入に成功、作戦開始

単独 核兵器保存庫に潜入!!



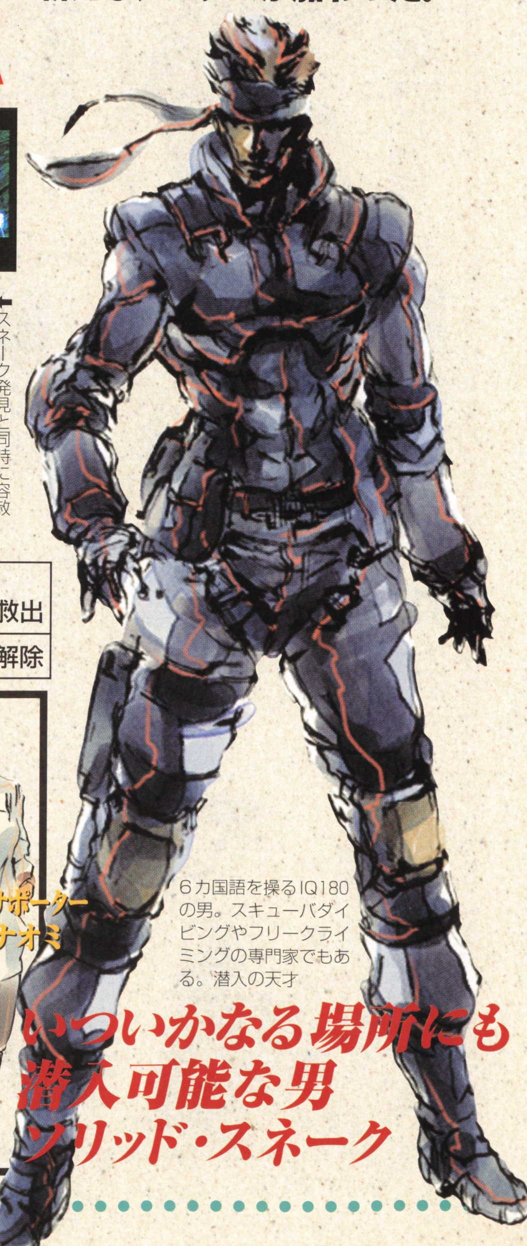
⬅スネーク発見と同時に容赦ない銃弾をあびせるゲノム兵

時は21世紀、舞台は極寒の地アラスカ。フォックス諸島沖にある核兵器保存庫が、テロリストたちに占拠された。彼らは「24時間以内に我々の要求に従え」と言っている。さもなくば攻撃を開始する、と。主人公ソリッド・スネークは、元フォックスハウンド部隊の隊員。かつての上司ロイ・キャンベルに呼び出されたスネークは、この事件を解決すべく、再び戦場へ向かう。はたしてその先には…!?

タイムリミットは24時間!!

mission

1	ドナルド・アンダーソン ケネス・ベイカー両者の救出
2	テロリストの排除&武装解除



6カ国語を操るIQ180の男。スキューバダイビングやフリークライミングの専門家でもある。潜入の天才

いついかなる場所にも潜入可能な男 ソリッド・スネーク

スネークを支援する者たち

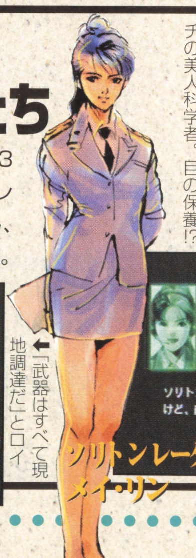
スネークの背後には常に3人の人物がいる。彼の持つレーダーによって動きを監視し、アドバイスをしてくれるのだ。



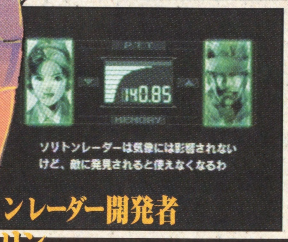
作戦司令官 ロイ・キャンベル



⬅「武器はすべて現地調達だ」とロイ



ソリトンレーダー開発者 メイ・リン



⬅スネークとロイたちの連絡をつなぐ通信レーダーの開発者



➡フォックスハウンド部隊イチの美人科学者。目の保養!?



スネークのサポーター ドクター・ナオミ

潜入テクニック――教えます

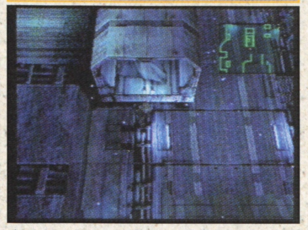
目的は戦闘にあらず　いかに敵の目を欺くか!!

単独で敵の基地に潜入するにはかなりの度胸が必要だ。恐怖やおびえに打ち勝つには、己を信じ、ただひたすらテクニックを磨くしかないのだ。ここでは潜入の知識と技術を教えよう。力づくで進めるほど、このゲームは甘くはない。

4種類の視点
METAL GEAR SOLID

敵の目をうまく欺くには、いかなる時でも己が置かれている状況を把握していなければならない。ここでは4つに切り替わる視点を紹介しよう。

俯瞰モード



⬆ふだんはこの視点。場合によっては見えない死角ができる

主観モード



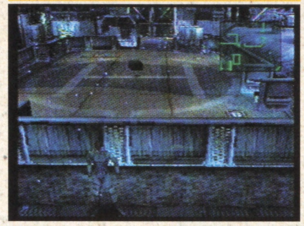
⬆周囲をスネークの視点で見渡せるモード。このままでの移動はできない

イントルードモード



⬆ほふく状態でダクト(通路)の中に入ると、自動でスネークの視点に切り替わる

ビハインドモード

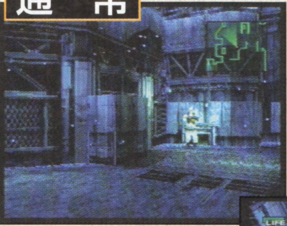


⬆物陰に張りつくと自動で視点が切り替わる。場所に応じて周囲を見渡せる

潜入状況
METAL GEAR SOLID

「潜入」「危険」「回避」の3つのモードがあり、スネークの行動によって切り替わる。敵兵に発見された時や回避した時に発動する。

通　常



➡敵にスネークの存在を察知されない限り、通常のまま

スネークが敵兵やセンサーに発見されていない状態。通常はこのモードだが、敵に発見されると危険モードに切り替わる。

危険!!



⬅危険に切り替わると右上のレーダーは使用不可になる

敵兵やセンサーに発見されると同時に危険音が発令する。瞬時に危険モードに切り替わり、周囲の敵兵に追いかけられる。

回　避



➡敵と遭遇しても逃げることを先決に。戦闘は後回しだ

敵兵から逃げることにより危険から回避モードへ切り替わる。ビハインドモードで物陰に隠れながら、敵の追跡を振り切れ。

攻　撃
METAL GEAR SOLID

戦闘はできるだけ避けたいが、万が一の時のために武器を使ったり殴ったりすることができる。武器はフィールド内のあちこちで入手できるのだ。

武器所持

武器を入手しても、装備をしなければ使うことはできない。また複数の武器を同時に持ち、武器を選択することも可能だ。



⬅右下が武器ウィンドウ。装備武器はソーコムピストル

素手

素手で戦うこともできるが、敵に発見された時の最終手段と考えた方が良い。素手対武器では危険すぎる。

首締め!!



⬆敵の近くで方向キーを押さずに武器ボタンを押すと発生。絞め殺し可能だ

投げ!!



⬆方向キーを押しながら武器ボタンを押すと発生。敵兵を気絶状態にできる

連続技

複数の敵に囲まれた時に使うと良い。アクションボタンのパンチを連打すると連続技につながる。

パンチ!!



⬆1発目はパンチ。この程度のダメージでは、ゲノム兵はダウンしない

蹴り!!



⬆トドメの1発は蹴り!!　ゲノム兵はダウンし、一定時間気絶状態に

おびきよせ
METAL GEAR SOLID

これまで様々な潜入テクを紹介したが、敵を欺くのにいちばん有効なのはおびきよせに限る。ただし使い方によっては不利になることも。

敵をおびきよせるには、壁に張りつきビハインドモードに切り替えなければならない。こうすれば敵の位置は一目瞭然だ。アクションボタンを押して壁を叩き、音を察知したゲノム兵を誘導する。

➡敵の様子とレーダーを見比べながら壁を叩くと良い



ミッション潜行

保存庫までのルートをちょっと公開!!

保存庫の２階に向かうまでのルートを紹介する。施設は思いのほか広い。エレベーターの規模を考えると…!?

オープニング OPENING

21世紀初頭、アラスカ

大量の核兵器を手中に収めたテロリストたちの正体は、現役特殊部隊フォックスハウンド。スネークやロイが過去に所属していた政府の影の部隊である。彼らがなぜ暴動を起こしたかはわからない。だが保存庫を占拠し、武装体勢に入っているなら阻止するしかない。スネークは最も安全な地下水路からの潜入を開始した。

テーマは…反戦反核だ!!



⬅なぜフォックスハウンドは暴動を起こしたか、そしてその目的とは!?



⬆小型潜水艇に乗り、保存庫近くまで潜入するスネーク。そこから保存庫までは泳ぎだ



⬆首謀者はリキッド・スネーク。ソリッドと同じコードネームを持ち、うり二つの容姿らしいが…

作戦開始 B1 STARTING

作戦：エレベーターに侵入、地上に向かえ

潜水艇で保存庫の地下に潜入成功。まずはエレベーターに乗り込み、地上まで上がらなくてはならない。ここで見張りをしているゲノム兵は３人。上に行けば行くほど見張り兵達は多くなってくるので、ここで潜入操作に慣れておくと良い。くれぐれも戦闘が目的ではないことを忘れないように。

■レーション入手

レーションは回復効果のあるアイテム。使用すると一定量の体力を回復でき、装備しておくと体力がなくなった時に自動的に回復することができる。

スタート地点



⬆スネークのスタート地点。階段下のドラム缶の後ろにレーションがある

倉庫ウラ



⬆倉庫ウラに隠れていたレーション。フィールドの隅々まで探してみよう

エレベーター前



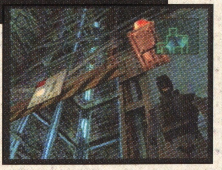
⬆エレベーター横の倉庫の影にもレーションが。最大３個まで持てる

エレベーターが降りてくるのを待て

エレベーターに乗り込むには、降りてくるまで待たなければならない。ただし危険モード時に逃げ込んでも上昇しないぞ。



⬅まずポリゴンデモを待て



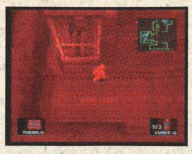
➡敵をおびきよせるとさらに楽

作戦続行 1F KEEP ON

作戦：保存庫に潜入、DARPA局長のもとへ向かえ

保存庫前のヘリポートに潜入成功。次はいよいよ保存庫へ向かう。作戦はテロリストの人質となっているドナルド・アンダーソンを救出すること。なぜ彼が保存庫にいたのかは謎。その生存さえも確かではないが、今は無事を信じて進むしかない。保存庫へのルートは正面とダクトのみ。どう潜入するかはスネーク次第だ。

■サーマルゴーグル入手



➡暗がりでも敵を発見しやすくなる

監視カメラつきの小部屋の前で入手。カメラに死角はなく、手に入れるには発見される覚悟が必要だ。

■チャフグレネード入手



➡監視カメラを不能にするチャフ

始終サーチライトで照らされている保存庫前のヘリポートで入手。ここも、発見される覚悟が必要。

監視カメラに注意

地上には3個の監視カメラが設置されている。標準装備の双眼鏡で事前に調べるのだ。



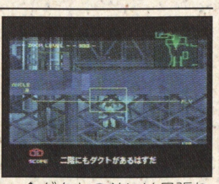
⬆レーダー上の青い円錐がカメラの視界。これを避けて中に入るのだ



⬅察知されると同時に駆けつけてくるゲノム兵。さすが無敵兵部隊!!

ダクトから潜入

２階へのルートは正面玄関とダクトのみ。ノックしたところで開けてくれるはずがない



⬆ダクトの前には見張りが１人。コイツをおびきよせるか殺すかして…



⬅ダクト潜入成功!! 今回はここまで。続きは自分の目で確かめてくれ!!

潜入ゲームの醍醐味 三大要素!!

スパイ活動をリアルに体験できるようにと盛り込まれた数々の要素。開発さん、ご苦労様!!

心臓の音がうるさい!! ―緊張場面―

“立つ鳥跡をにごさず”じゃないけど…

私にとって『メタルギア』はショックそのものでした。だって主人公が圧倒的に弱い立場にあるんだもの。それも敵の基地で、たった1人で。それはともかく、演出の細かさもすばらしい。わずかな形跡でも、敵兵はあなたの位置を察知します。あまりの正確さに私、思わずワザと発見されました。

水たまりの波紋…



⬅水たまりの波紋。この後すぐに身を隠しても、見つかる可能性は大!!

⬇スネークの存在を感づかれた。逃げるか隠れるか!?

やばい、



バレたか!?

ネズミの存在…



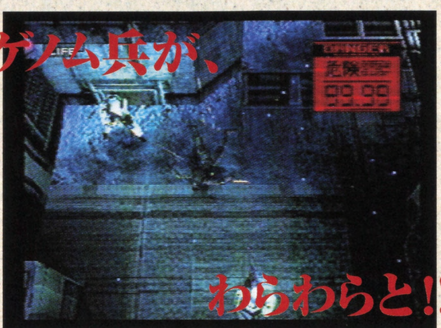
⬅「チュウチュウ」なんて鳴かれた日にゃあ、即見つかっちゃいます

雪の上の足跡…



⬅雪原での足跡。目ざといゲノム兵は、細部も見落としません

ゲノム兵が、



わらわらと!!

⬆囲まれれば有無を言わさず殺されます。ユー、デッド

これぞ人間ドラマ!!

暗くてシブいだけじゃない。所々で繰り広げられるアメリカンな会話も聞いてて楽しいっす。ゲームも進歩したのね～。

【スネーク、メイ・リンを口説く】

明るくハキハキした性格のメイは、コンパでもブイブイ…なわけはないが、モテることは確か。とくればプレイボーイのスネークも見逃しはしまい。さっそく口説き始めたスネークさん。



➡「ナニそれ」と軽くあしらわれました

【ドクター・ナオミのダイタン発言!?】



⬅「それは夢のある話だ」とスネーク

知的な女性がたまにこんなこと言うと、すごくエロな気分にさせられます。保管庫に向かう前、スネークが身体検査をされたことでブーブー言ったら、こんなお言葉いただきました。

【“不可能を可能にする男”といえど…】

ロイに向かってこんなコト言うのもなんだけど、スネークだって人間です。不可能を可能にできても、完璧ではない。寂しいって素直に言える人間って素晴らしい。ちなみに連絡はセレクトボタンで。



➡ロイもそんなシカメ面しないでちょ

恐怖と不安はつのるばかり…

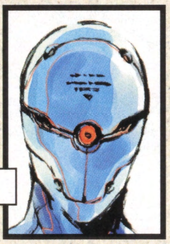
FRONT



なんかもう1人潜入者がいるらしいんですけど…

呼び名はNINJA!!

FACE



⬅近未来的なデザインの暗殺者。表情がよめません

正体不明のサイボーグさん

⬅スネークをつけ狙う謎のサイボーグ忍者。持った刀は銃弾さえも切り落とす。敵か味方か不明だが、フィールド内で遭遇することもあるとか。挨拶して逃げろ。

声優は『北斗の拳』レイ役の 塩沢兼人

『スター・ウォーズ』マーク・ハミル役なども演じる実力派。シブみのある演技に期待!!

メーカーコメント COMMENT

このゲームは、敵に見つからないように進むというスリル満点のゲームコンセプトと、もう1つ注目してほしいのが、リアルタイムフルポリゴンの特性をフルに活かしたカメラワーク！　早くプレイしてもらいたいです。

コナミ　プロモーション企画部　服部

COMING SOON

GAME TITLE METAL GEAR SOLID

【構成・文／河合桃子】

■GAME TITLE

POCKET FIGHTER
ポケットファイター

ハチャメチャ格闘がPS・SSに登場！

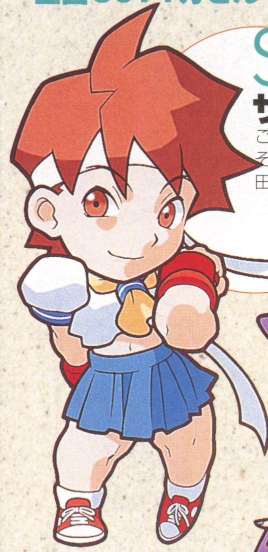
かわいくディフォルメされたカプコンキャラたちが壮絶バトル!?

■GAME DATA

6月11日 PS	◆カプコン◆5800円
	◆はちゃめちゃバトル◆1～2人プレイ

とにかくカプコンキャラたちがカワイすぎだっっっつの！

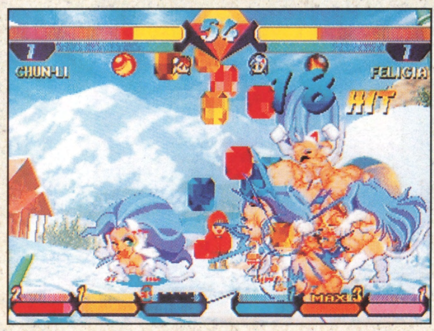
全国5614万とんで2人(推定)のカプコンファンを魅了した超ビュ――――ティホー―(?)勇姿をとくと見よ!!



SAKURA
サクラ
ご存知､ストZEROシリーズの元気娘。その明るさで格闘家たちを粉砕！　世田谷に住む、現役女子高生だ

アーケードで大好評だった対戦格闘が、満を持して登場。もちろん移植モノにも定評のあるカプコンだから、その出来映えは文句なしだ！　あのかわいいキャラたちがキミの家でも暴れまくるぞ。

そしてポケファイといったら、やっぱりフラッシュコンボ。そのキュートな姿をほんの一部だけお見せしちゃおう!!



←フェリシアのマイティコンボだけど…。あれ、1人だけ何やってんの?



TABASA
タバサ
とんがり帽子にこのマント。その実体は天才魔法仮学者だったりする。『ウォーザード』から唯一のエントリー



CHUN-LI
チュンリー
こんなカッコだけど本職は刑事。どんな犯人も自慢の脚線美（？）でKOしちゃう。ストⅡシリーズ出身でぃ

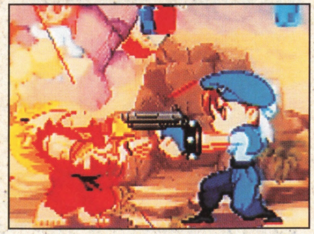
このコスプレを見ずしてポケファイを語るなかれ!!

題名：イカスゼ！ バニー



↑バニー姿のサクラと屈強のマッチョたち。どういうシチュエーションなんでしょう？　でも、まぁいいや

題名：コスプレじゃないわ（怒）



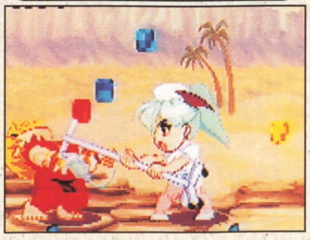
↑これはバイオハザードのジルっすか!?でも本職が刑事なんだから、コスプレじゃないよね、ゴメンネ！

題名：マギー？



↑マジシャン（?）姿のフェリシア。それとも、これがミュージカルスター・フェリシアの姿なのかな？

題名：おイタしちゃだめ!?



↑ラストを飾るのはモリガン姉さんのコスプレ。うわー、こんな看護婦さんがいたら…イヤかも

SS版は7月9日発売予定。拡張ラムカートリッジ4M対応

まだまだいますぜ！かわいこちゃん（死語）大特集！



MORRIGAN モリガン

ヴァンパイアシリーズの女王こと、モリガン。サキュバスの一族だ



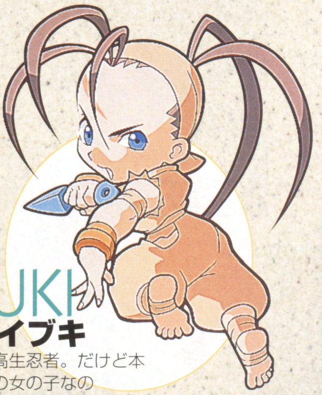
LEI-LEI レイレイ

闇の住人たちを倒すべく立ち上がった霊幻少女。多彩な暗器で攻撃



FELICIA フェリシア

夢見るキャットウーマン。ミュージカルスターの次の目標は？



IBUKI イブキ

現代に生きる女子高生忍者。だけど本当はアイドル好きの女の子なの



細かい演出にニヤリ

とかくキャラにだけ目を奪われがちだが、ポケファイの楽しさはそんなモンじゃないぞ。

まずは背景に注目。よくみるとカプコンに縁ある（？）キャラクターたちが随所に見られるのだ。超メジャーなあのキャラから、カプコンマニアなら解るマイナーキャラまで。キミは全員発見できるかな？（コレ超難問かも…）

さらにアクションも要チェック。例えば下の写真。これはダンのマイティコンボ発動のシーンだが…。あれ、よく見たらダンの親父（故人）じゃん。頭上に輪っかあるし。う〜ん芸細かいよ、カプコンさん。



野郎どもボクたちも忘れないで…



RYU リュウ

えっ！主役じゃないの？

真の格闘家をめざす男。俺より強い男は…たくさんいるか



KEN ケン

今回も燃えもえ！

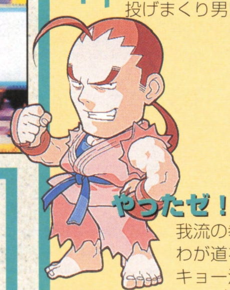
リュウのライバルだが、恋愛に関しては一歩リードかな!?



ZANGIEF ザンギエフ

フンガー〜!!!!!!

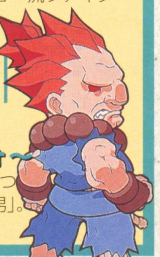
ロシアの赤きサイクロンの異名をもつ、投げまくり男!!



DAN ダン

やったぜ！ 親父〜!!

我流の拳を武器に、わが道を行く、サイキョー流ファイター



GOUKI ゴウキ

フォオオオオ〜

殺意の波動を身につけた「拳を極めし男」。狙え、瞬獄殺！

イージー格闘？ いえいえ実は奥が深いんです

ビキナーからマニアまでみんな満足
新モード「ランニングバトル」も必見だ！

基本的に方向キーと3つのボタンのみ、というカンタン操作。だから老若男女、上手下手を問わず遊べるってワケ。

もちろん格ゲーをやりこんだマニアの方も納得の多彩なコンボ、モードも用意されている。とくに12人を勝ち抜く時間を競う「ランニングバトル」にはきっと熱くなるぞ。



12人を勝ち抜くタイムアタックだ!!



マイティコンボで一発逆転を狙え!!

さらに驚愕の新要素があるんだな、コレが!!

もう1つのオリジナルゲームモード
その名も「つくってふぁいたー」!!

これは自分オリジナルのキャラクターが作れるモード。キャラメイキングのカギを握っているのは「性格診断」だ。魔法仮学者、タバサの質問に答えて、その結果でさまざまなタイプに判別されるぞ。

さらに作ったキャラ同士での対戦も可能（自動対戦）。ホントに楽しみなモードだね。



乞御期待!!

メーカーコメント COMMENT

見て楽しく、やってもっと楽しい、はちゃめちゃバトルがこの『ポケットファイター』。自分だけのオリジナルな性格を持ったキャラが作れる「つくってふぁいたー」もあるぞ！とにかく買って確かめてくれ！ たのむ!!

カプコン パブリシティチーム 秋浜

【構成・文／待兼 福来】

■GAME TITLE

DYNAMITE BOXING
ダイナマイトボクシング

一発かますぜ!

レスター・ヤング



メチャメチャ濃いボクサーたちが活躍する、爽快感たっぷりのボクシングゲーム登場!

■GAME DATA

5月21日 PS	◆ビクターインタラクティブソフトウエア◆5800円
	◆スポーツ◆1~2人プレイ

爽快なアメコミボクシング登場!

最近のボクシングゲームというと、ボクサーを育てる育成シミュレーションが主流。もちろん育成ゲームもおもしろいが、手軽さに欠けるのが難点だ。そこで登場した、純粋にボクシングを楽しむアクションゲームがこの『ダイナマイトボクシング』なのだ。コイツは「ただ2本の腕で相手を叩きのめす」というボクシングの爽快感重視で作られている。操作も簡単なので、誰でも手軽に楽しむことができるぞ。



スパーリング



➡スパーリングをして十分に能力をUPしておくのだ

マッチメイク



➡バッチリ能力を上げたら、マッチメイクで試合を組む

試合



➡爽快感重視の小気味良い連続攻撃が気持ちいい!

OPアニメもチョー COOOOL!

個性的で楽しいキャラクターがいっぱいの『ダイナマイトボクシング』。そのOPも最高にCOOL!! アメリカンテイストたっぷりのアニメになっている。これがまたメチャイケてるのだ! 見るだけでも楽しーぞ!!











コイツらイカしすぎ!!

個性ありすぎなヤツラが大集合！

『ダイナマイトボクシング』最大の魅力は、なんといってもメチャメチャ濃いキャラクターたちで決まり！　レゲエボクサーに空手家、スーパーモデルからキャピキャピ娘まで、とてもボクサーに見えないヤツラが勢ぞろい！

濃いキャラクターはプレイヤーキャラの８人だけじゃない。それを迎え打つライバルボクサーたちもインパクトバツグン。どのボクサーたちも、戦い方にそれぞれ個性があるのだ。突然ヘンな行動を取るヤツや、ひたすらガードしたりするヤツなどなど！　強烈な個性のぶつかりあいは、見応え、やり応え共にバッチリ!!



⬆見ているだけで楽しくなるブッとんだ連中が勢ぞろい。いずれ劣らぬ個性派ぞろい。誰でプレイする？

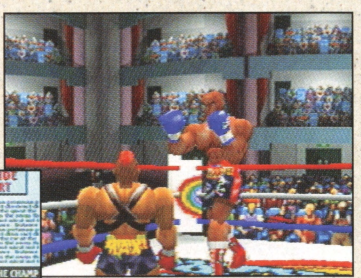


空手家からスーパーモデルまでごった煮のコミカルボクシング

見た目がブッとんだ連中は、そのボクシングもとことんブッとんでる！　男も女も入り乱れて、コミカルなボクシングを繰り広げるぞ!!　カワイイ女の子でゴツイ男どもをバッタバッタとなぎ倒す快感は格別だ。イカしたヤツラによるファンキーでダイナマイツな戦いには、誰でも思わずニヤリとさせられること間違いなし！

『ダイナマイトボクシング』の世界では年齢も性別も関係ない！　最後に生き残るのは、強くて「おもしろい」ヤツのみなのだ!!

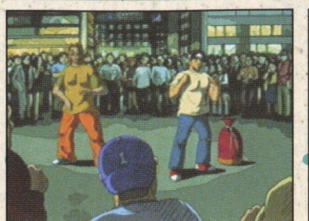
➡男だろうと女だろうとおかまいなし！　見るほうもやるほうもエキサイトする試合展開だ。ランキングが上がると、キャラクターごとにいろんな必殺パンチを覚えてますますエキサイティング!!



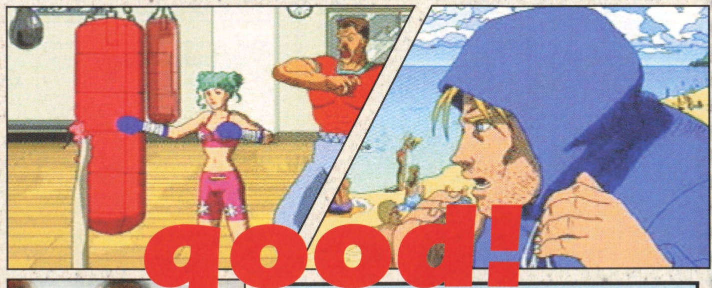


⬅ライバルたちもファンキーな個性派が目白押し。異常に打たれ強いヤツ、挑発ばかりしてくるヤツなどがいる。どいつもこいつも最高にCOOLでイカしたファイトを見せてくれるぞ!!











メーカーコメント　COMMENT

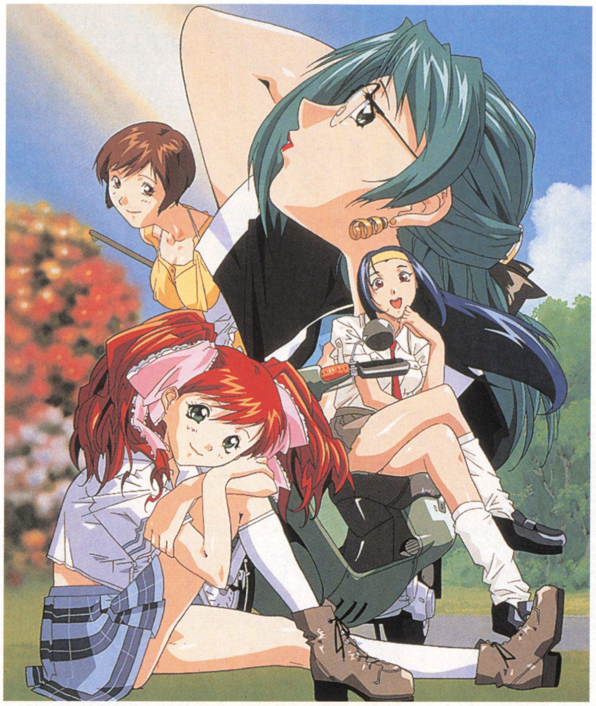
「わかりやすい汗臭さ」が苦手なオルタナ野郎へ贈るボクシングゲームです。アメコミタッチですが洋ゲーではなく、丹念に自社開発してみました。ひたすらポップに相手を叩きのめす快感を、ぜひ…！

ビクターインタラクティブソフトウエア　沢田

【構成・文／タッキー】

■GAME TITLE

スーパーリアル麻雀P7



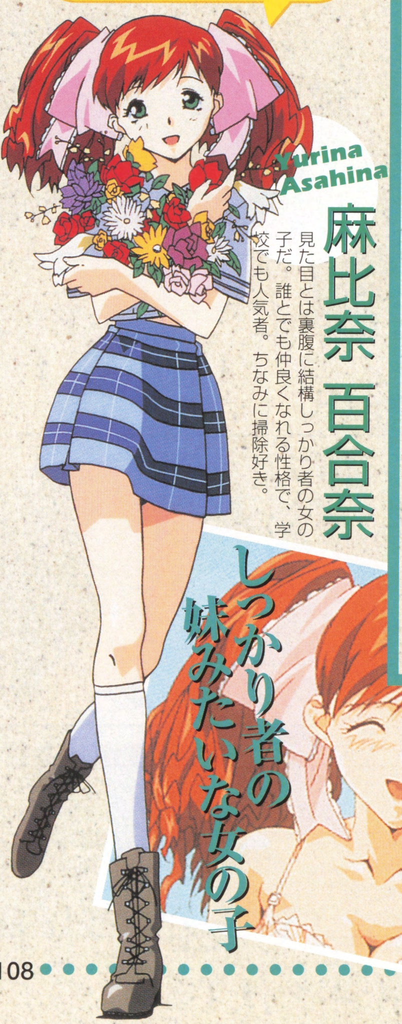
15歳から25歳まで勢ぞろい!! あなた好みの娘がきっといる!!

人気脱衣麻雀シリーズもついに7作目。今回は守備範囲の広さがシリーズNo.1!! だれもが納得のデキだ!!

■GAME DATA

5月21日 SS	◆セタ◆7800円
	◆麻雀◆1人プレイ

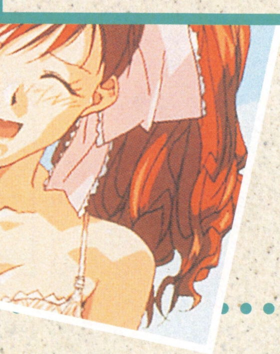
【こんな人におすすめ】
ロリが好きな人はこの子だね



Yurina Asahina

麻比奈 百合奈

見た目とは裏腹に結構しっかり者の女の子だ。誰とでも仲良くなれる性格で、学校でも人気者。ちなみに掃除好き。

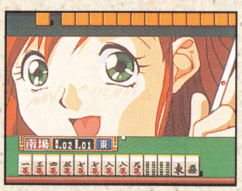


しっかり者の妹みたいな女の子

説明しよう!! スーパーリアル麻雀とは!!

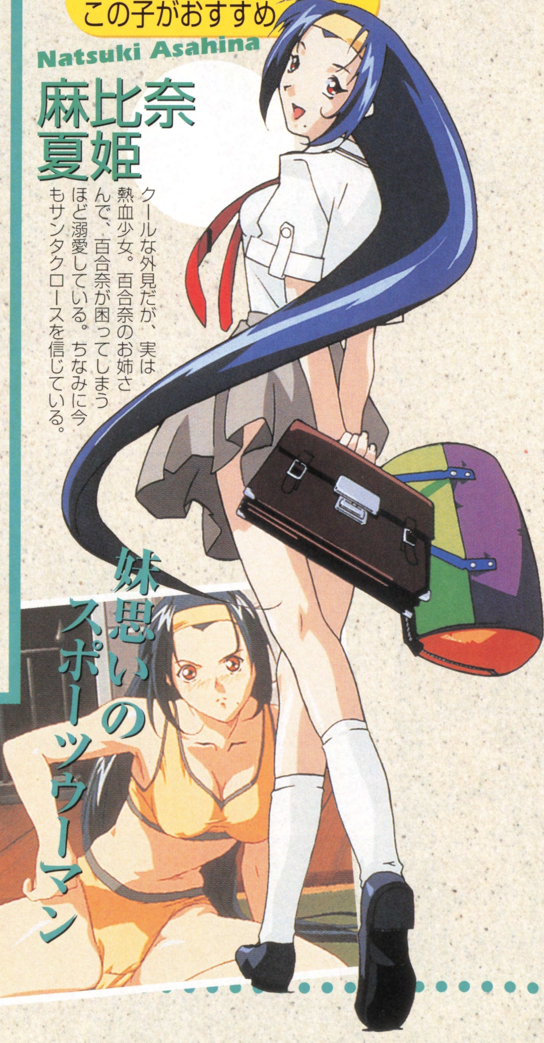
うむっ!! 麻雀ゲームだ!!





プレイの内容自体は通常の2人打ち麻雀ゲーム。しかし、プレイヤーが勝ったときは対戦相手の女の子が服を脱いでくれる。そう、脱衣麻雀なのだ!!

【こんな人におすすめ】
元気少女が好きな人にはこの子がおすすめ



Natsuki Asahina

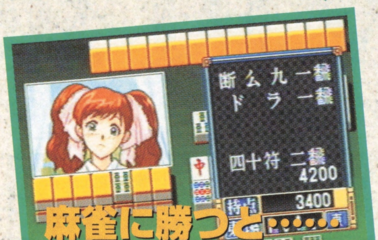
麻比奈 夏姫

クールな外見だが、実は熱血少女。百合奈のお姉さんで、百合奈が困ってしまうほど溺愛している。ちなみに今もサンタクロースを信じている。



妹思いのスポーツウーマン

P7は何がスゴイって 動画2000枚の脱衣がスゴイ!!



P7ではアニメシーンの動画枚数が2000枚をゆうに越え、シリーズで最高のチチを…、いや、脱衣を見せてくれるぞ!! この手のゲームで最も重要なのは、当然脱衣シーンである。その脱衣シーンにこれだけのセル画枚数を割いているのだから、悪い訳がない!! 前作以上にカット数が増え、一つひとつの脱衣シーンのシチュエーションがすごく凝っているのだ。しかも、SS版には新作のアニメシーンも追加されているし、こりゃ買いでしょ。マジで。





どうですお客さん!!
コレが2000枚パワーだ!!



【こんな人におすすめ】
うむ、イチオシ!!
お姉さんが好きな人は…
この人でしょ!!



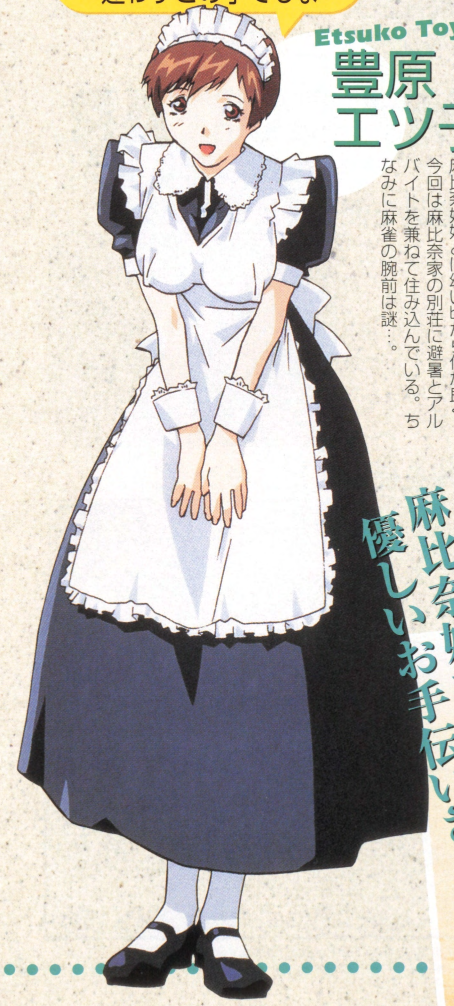
Serika Randou

蘭堂 芹香

真面目そうな外見とは裏腹に野望溢れるお姉さん。麻比奈姉妹の勉強と麻雀の家庭教師をしている。ちなみに酒乱…。

豪快な性格の家庭教師のお姉さん

【こんな人におすすめ】
メイドさん好きは
迷わずこの子でしょ



Etsuko Toyohara

豊原 エツ子

麻比奈姉妹とは幼い頃から仲が良く、今回は麻比奈家の別荘に避暑とアルバイトを兼ねて住み込んでいる。ちなみに麻雀の腕前は謎…。

麻比奈姉妹と仲良し優しいお手伝いさん

他にも何かとスゴイ!!

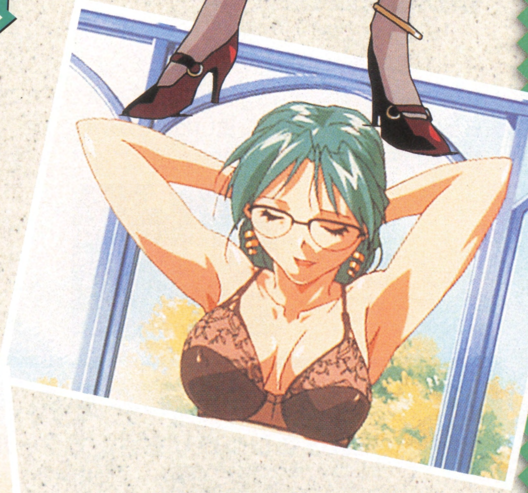


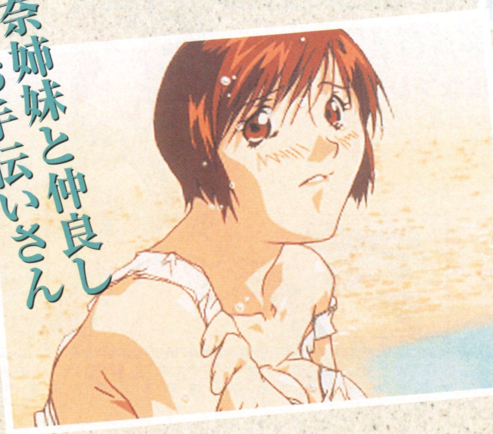
←ストーリーを3パターンから選べる



→設定資料や舞台設定が見られるぞ

上に紹介した以外にも、クイズ(もちろんご褒美あり)や脱衣シーンのリプレイなど、オマケが満載!!





メーカーコメント COMMENT

『スーパーリアル麻雀P7』㊙情報! 案内役の豊原エツ子は、どのキャラとの対局でも倍満以上を1回だせば対局可能! しかしそれだけじゃない。すごいぞセタ開発陣! 実は4M拡張RAMと拡張RAMを差し比べてみると…!

セタ 広報 下垣内

【構成・文/加藤】

GAME TITLE

STOLEN SONG

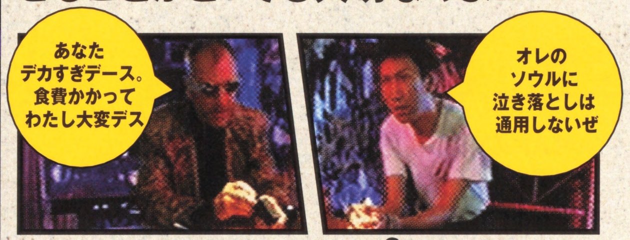
エアロスミスの次は…布袋寅泰（アニキ）だ――――つっつ（ため60秒）つっつちゅのっ！

GAME DATA

5月21日 PS	◆ソニー・コンピュータエンタテインメント◆6800円
	◆リズムギターゲーム◆1～2人プレイ



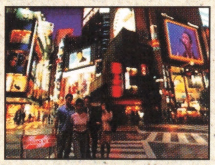
難解な誘拐事件も、ギター1本ですべて解決!!　そのためにはピッキングのテクを磨きまくり、クールなプレイをみせることがとっても大切なのよ!!



【ゆかいマンガ】アニキくん

point 1 ファンキーテイストの無国籍ゲーム

ギター1本でのし上がっていくこのゲーム。舞台は近未来的な雰囲気の町、「CYBER CITY TOKYO」だ。とにかくすごいのは、布袋をさらってしまうという設定。重いわ、でかいわ、暴れるわ。どうさらったかが知りたいところだ。



➡かなりあやしい雰囲気のサイバーシティ。出てくるキャラもあやしさ500%!!

point 2 前作を凌ぐ様々なパワーアップ

このゲーム、要はアニキの曲に合わせてボタンを押す（ピッキングする）だけなのだがこれがまたたまらないおもしろさなのよ!!

1度ふれたら最後、キミの顔はいつしか布袋寅泰になってしまうことだろう。しかも麻薬性があるようで、プレイし始めたらやめるにやめられない。1人で悦に入るのもなんだから、宴会などに持っていってファンキーかつクール、その上クレイジーでさらにマッドネスなプレイを見せつけておやりなさい!!

MY GUITAR を探しましょう！

【道具を使ってピッキング】

➡Vピックをうまく使うコツは、自分に合ったギターを探し出すこと。ラケットやカサ、ものさしなど身近なものを使ってみよう。



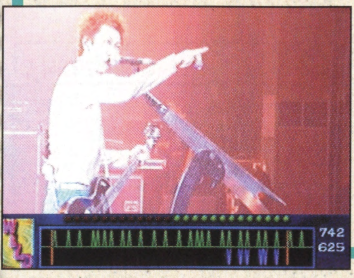
【体を使ってピッキング】

➡ワシは自分の力しか信じない、という体育野郎・ヤンキー諸君は、己の拳で壁にピッキング。16ビートでスピードを磨け!!



ボタン1つでキミもギタリスト！

REKGをしっかりおさえてクールなプレイをめざせ!!



同梱されているVピックを使ってプレイすれば気分はもう一丁前のギタリスト!!　パフォーマンスも考えて友達にも見せてやろう。



➡衝撃に反応するVピック。耐久力もかなりのものなので、安心してプレイできる



メーカーコメント COMMENT

貴方をギターバカにしてしまう。ギターのカラオケ『STOREN SONG』。ギターを弾けるヒト弾けないヒト、どなたも盛り上がること間違いなし。ピック片手にアナタもレッツロック♪

SCE　プロモーション企画部　安達

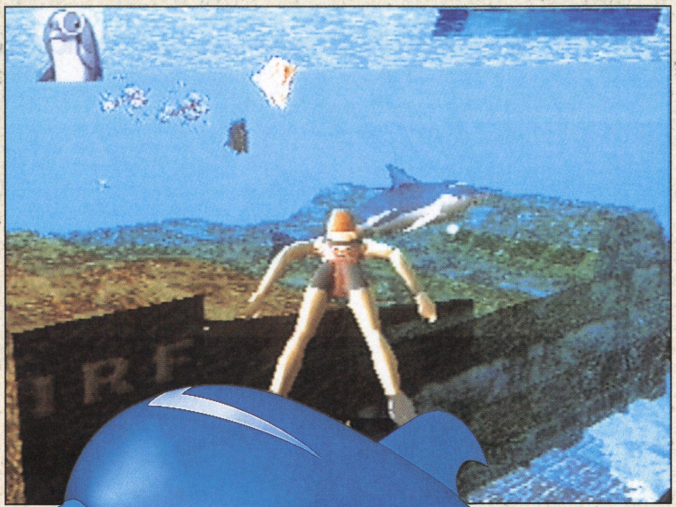
【構成・文／アニキスト瞬】

GAME TITLE

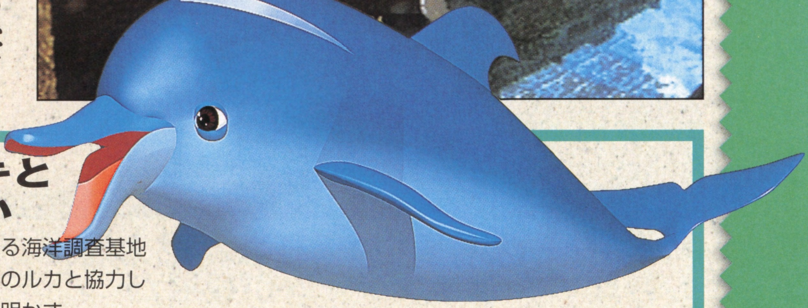
b.l.u.e.
Legend of water

GAME DATA

98年夏予定 PS	◆ハドソン◆価格未定
	◆海洋アドベンチャー◆1人プレイ



「もうすぐ夏だしぃ～、海に行きてぇ～なぁ～」という欲求を満たしてくれるソフト登場！　それもイルカと一緒に海中遊泳が楽しめるのだ!!　よし、この夏はイルカのルカと自宅で海中遊泳だ!!



海の中にはドキドキとワクワクがいっぱい

夏休みを利用して、父の仕事場である海洋調査基地へ遊びにきたマイア。彼女は、イルカのルカと協力して、海中に眠る遺跡の様々な謎を解き明かす。

全5章からなるストーリーは、イベント次第でエンディングが異なってくる。またイベントも、罠を解いたり、アイテムを駆使するものが中心。ルカをうまく使いこなし、ベストエンディングを目指そう！



←遺跡には様々な罠が仕掛けられているのだ

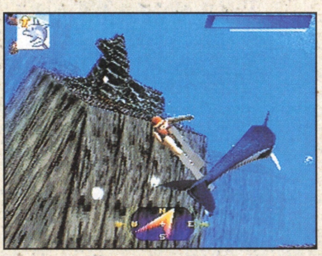


→これからどんな冒険が待ちかまえいるのか



←罠はパズルのような感覚で解いていこう

遺跡の中にある様々な謎を解き明かせ



←画面右上のエアゲージがなくなるとゲームオーバー。まめに空気は吸いに行こう

イルカのルカを上手に使え

マイアと行動を共にするイルカのルカ。様々な場面に応じて、選択画面から探索、協力、待機、誘導の4つの行動を指示できる。場面に合ったモードを使いこなそう。仕草や鳴き声で感情表現してくることもあるぞ!!



〈探索〉重要物を発見してくれるぞ

〈協力〉一緒にイベントを解くぞ

〈待機〉その場で静止して待機するぞ

〈誘導〉敵やマイアを誘導するぞ

気軽にイルカと海中遊泳！
気分は常夏！　南の島！　あぁ、行きてぇ～!!

このソフト、けっこうリアルに作られてて、マイアを操作してると本当に潜っているような感覚に捕らわれるんだ。それに、イルカの声も肉声を使ってるって話だし、海へ行けないときは「これでがまんすっか」って、気になるかな。あと、季節を問わず常夏気分で海に潜れるってのも魅力だよね。



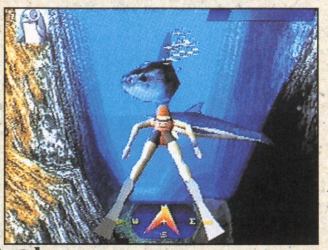


気持ちよさそう



マイア
MAIA

明るく優しい、17歳のアメリカ娘。好奇心も強い。ときどき見る意味不明な夢に疑問を抱くが…



←ポリゴンの美しい映像とBGMが、海中遊泳の楽しい気持ちをさらに盛り上げてくれるぞ

メーカーコメント　COMMENT

この夏、ハドソンより新しいタイプの海洋アドベンチャー『b.l.u.e.』の登場！　イルカの「ルカ」と共に協力し、様々な謎を解き、主人公「マイア」の秘密が今明かされる…。最後に訪れる結末は…。

ハドソン　宣伝　相沢

【構成・文／仲たもつ】

GAME TITLE







汝、真の料理人を目指すならば「味・道・求・心」の教えを忘れることなかれ。味とは己を映し出す鏡。常に研鑽を怠らなければ、汝、超龍厨士の資格あり！

『ミ○ター味っ子』のような、燃え燃えの料理アクションゲームが登場だ。

GAME DATA

5月21日 PS	◆日本一ソフトウェア	◆5800円
	◆料理アクション	◆1人プレイ

業界初の料理プレイングゲーム（RPG）

「味魔王」を探し求める男「ハオ」

母の仇、味魔王を追い続ける若き料理人ハオ。その行方を知る唯一の手がかり「白き髪の女」を探し、彼は今日も旅を続ける。ハオの行く手に立ちふさがる、恐るべき刺客「味四天王」。そして今、料理人の誇りを賭け、命懸けのクッキングバトルが始まるッッ!!! 次々と登場する料理人たちとの料理対決！ 血湧き肉踊る白熱のストーリーが心を熱くする。

さぁ、キミもLet'sクッキング!!



⬅爽快感あるアクションと魅せる演出がキミの心に火をつける



➡「クッキングバトルッ!!」のかけ声で料理バトル開始！

オレの料理を食ってみろ！

戦闘（調理？）方法は、テーマとなるニワトリやブタなどの食材を包丁で攻撃!! 連打できざみ、ピヨらせろ。程良く弱ったところをコマンド入力の仕上げ技で料理完成だ。仕上げ技は全部で6種類あるぞ。食材に合わせて様々な料理を作ろう。バトル後、勝利者の料理を評する熱い解説があるのも『ハオ』の魅力だ。



⬅食材やライバルも攻撃を仕掛けてくるぞ



➡キャラや食材によって仕上がる料理が違う



バカバカしさがおもしろい

タイトルを見て「何だこれは？」と思ったが、いざプレイしてみると「かっこいい〜」と言うのが第一印象。内容はバカバカしいのだがヤミツキになること間違いなし。



⬆食材だけじゃなくライバルにも攻撃できるぞ。でも仕上げ技で調理することはできない。念のため…

⬇『ミ○ター味っ子』テイストなので料理解説は○王なみに暴れまくっている。この料理解説だけでも買う価値はあり。かなりオススメなゲーム



メーカーコメント COMMENT

天地を揺るがす新ジャンル『料理アクション』ここに見参!! 手に汗握る白熱の物語と迫力の演出っ！ 豪華声優陣による熱き料理解説は必見ッ！ 約1000品もの心の料理を極めれば、あなたも明日から超級厨士!!!

日本一ソフトウェア 企画・営業チーム 新川

【構成・文／山崎】

■GAME TITLE

チョロQマリン

Qボート™

■GAME DATA

6月予定 PS	◆タカラ◆5800円
	◆バトルレース◆1～2人プレイ

いろんな船で広大な海をかっ飛ばせ！ さあ、これで君もあっという間に若大将。幸せだなぁ

やっぱこれだろ その1 名前が付いててイイ！

車体がナンバー表示だけのチョロQと違い、登場する船は全部名前があるので、親しみやすい！ 今年話題のタイタニック号とか見ると、すぐ使いたくなるでしょ？



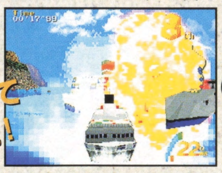
見よ！このラインナップ



即、沈没!?

やっぱこれだろ その2 宝探しがイイ！

コース内にある宝箱を見つけると、新しい船が手に入る。宝箱を見つけるために、コース中の岩や船、小屋なんかを船体や大砲で壊しまくるのだ。ビバ、破壊！



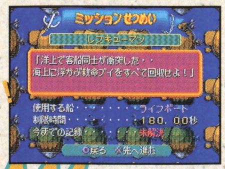
船をこわして大発見！



ニューシップGET！

やっぱこれだろ その3 使命感があってイイ！

海で起こった難事件を、選りすぐった船で解決するミッションモードでは、いきなりピンチを救うヒーロー気分。決め台詞は、「ここは大船に乗った気分で」に決定。



緊急出動だ！



助けるぞバカヤロー

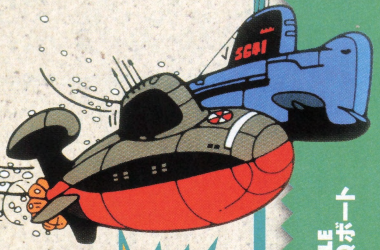


海がオレを呼んでるゼ！

大海原を攻めるのだ!!

陸のチョロQ、空のチョロQに続き、新たに名乗りを上げたのが、この海のチョロQレース『Qボート』!! 海上に設けられた様々なコースを、ライバルボートを蹴散らし優勝を目指す…という基本的な遊び方は、カーレース同様。だが『Qボート』では、これに"互いを攻撃できる"という要素を追加。レースで競り合うだけでもおもしろいのに、大砲や魚雷を乱射する楽しみありィの、弾を避ける腕の見せ所ありィの、あーッ、考えただけでもおもしろすぎて鼻血ぶ——!! この他、謎解きや海難事故解決など、新ミッションも目白押しだ！





海面下の激戦もあるゾ！



➡大きさや用途で分類された、今回収集する船は、なんと140種類以上！

やっぱこれだろ 結論 とにかく海がイイ！

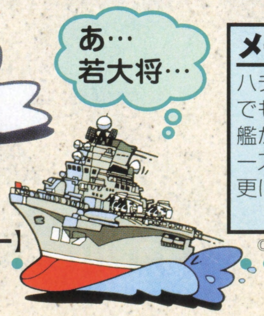
速度制限まったくなし。大砲乱射OK、OK。デッカイ海は寛大なのだ。が、時には争いを忘れ、フリーモードを使って自慢の船でのんびり航海してみまひょ。見えなかったものが、見えてくるかも…。

海よ～♪オレ様の海よぉ





ウオー！ぬけ道発見ッ



メーカーコメント COMMENT

ハチャメチャ楽しいチョロQレースが大海原でも楽しめる！ 140種類以上もの船や潜水艦が登場して、チョロQならではのバトルレース&ミッションが思う存分楽しめるのです。更に白熱の2P対戦が、君を海の男にする！

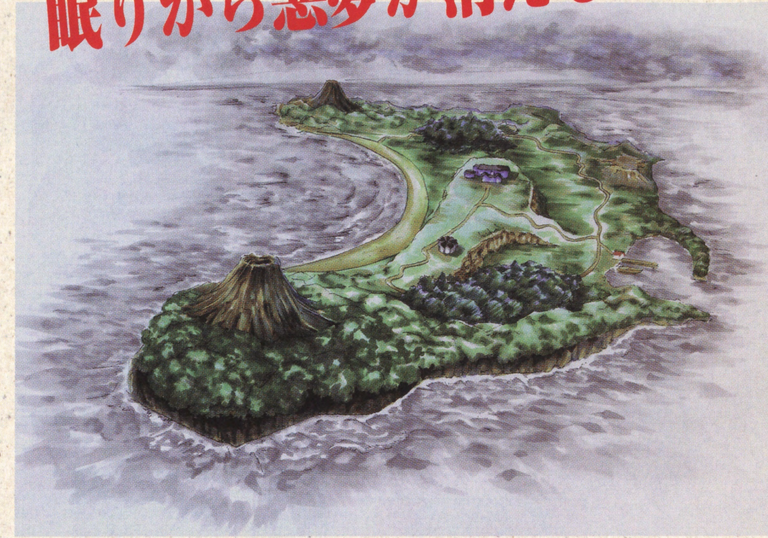
タカラ　岩崎

【構成・文／オギピー】

■GAME TITLE

YAKATA NIGHTMARE PROJECT

世紀末に人々の眠りから悪夢が消える!?



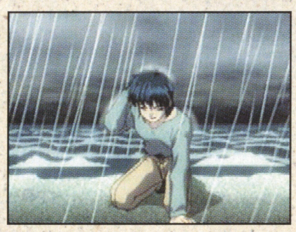
■GAME DATA

発売日未定 PS	◆アスク◆6800円
	◆ホラーRPG◆1人プレイ

もしも夢を見れなくなったら…なんて考えたことありますか!?

綾辻ファン注目!! あの人気小説『館』シリーズがRPGに!!

綾辻行人原作の小説『館』シリーズが、RPGになった！　物語は、主人公たちが招かれた角島の青屋敷で、館の女主人が謎の死を遂げるところから始まる。主人公たちは悪夢を増幅するという異形の館の謎に挑んでいくことに。冒険の途中で悪夢界に取り込まれると戦闘開始だ！



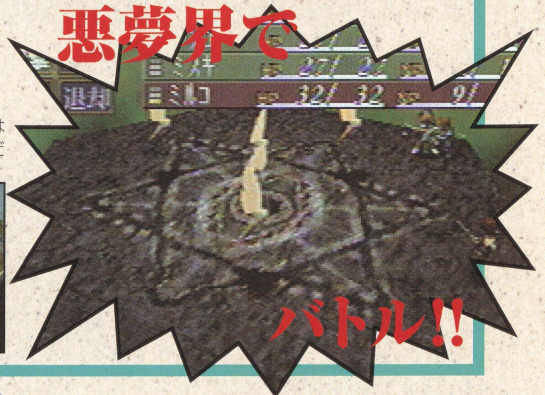
➡角島に招待された主人公だったが、海を渡る途中で大波にのまれ、遭難してしまう。気がついた時には記憶を失っていた！

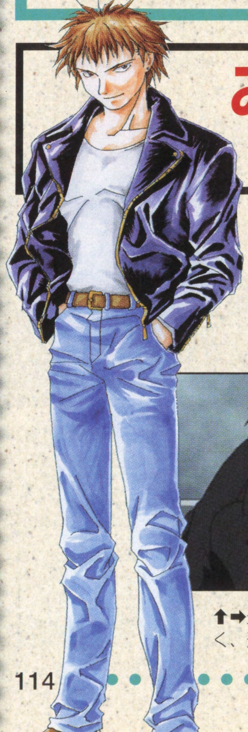


⬅館に招待されたのは主人公を含めて4人だ



➡館の主が語る、悪夢の館の秘密とは…





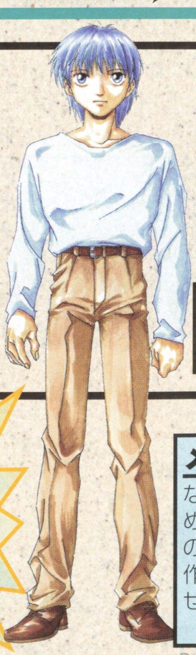
みんな個性的だ！
主人公もかすむ仲間達!

ゲームってものには基本的に主人公が設定されている。大体はソイツが活躍するものだが、今回はどうも勝手が違うぞ！　かなりのパワーを持ったサブキャラが多数登場するからだ。実は真の主人公はその中にいるのでは!?



⬆➡最初のメンバーだけでなく、途中で現れる者もいるぞ





本当の主人公は…記憶喪失の青年だ!!

記憶喪失だが、館に深く関係がありそうな人物。それが主人公・古我ユキヤのハズなのだが…。あまりにも赤城（や江戸川）のキャラが強すぎて、ちょっと影薄し…。

古我ユキヤ	遭難したり、記憶を失ったりとイマイチついてない。主役の座だけは守りたいが…

メーカーコメント COMMENT

なんとRPGで推理小説をゲーム化。このためにレッドカンパニーの舞阪洸氏と共にプロの作家自らもシナリオを執筆するという話題作。これまでのRPGにはないストーリーをぜひともお楽しみください。

アスク　亀谷

【構成・文／K'】

ヘンなキャラでもカンタンに作れちゃう

■GAME TITLE

3D格闘ツクール

■GAME DATA

6月25日 PS ◆アスキー◆5800円
◆3D格闘ゲーム作成ソフト◆1～2人プレイ

3D格闘ゲームを、自分で作れる！ヘンなキャラクターを作って遊べるぞ。

3D格闘が簡単に作れちゃう！

3D格闘が簡単に作れる、ゲーム作成ソフトが登場。技の設定からキャラクターの動きまで作れる本格派だ。あまりくわしくないライトユーザーのために、ゲーム作りを簡単にするサンプルデータも豊富に収録されている。だから誰でもカンタン手軽に3D格闘ゲームが作れるぞ。

最初のうちは用意されたデータから自分なりに加工したほうが簡単でいい。慣れてコツがわかってきたら、1から自分だけのオリジナル技を作ることもできてしまうのだ。

サンプルデータを使って手軽に遊ぶこともできるし、自分でじっくりと作り込むことも自由自在にできる。これならライトユーザーだけじゃなく、やりこみゲーマーも十分納得！

動きの他にも、キャラクターのグラフィックから技の当たり判定、ダメージまで自由に設定できるようになっている。どんなキャラクターが作れるかはアイデア次第だ！



⬆ヘンな動きで大ダメージの技なんてのもおもしろいかも

①キャラ選択

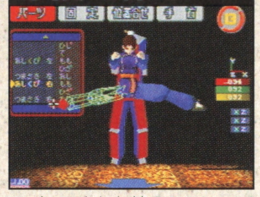

⬆まずは20体の中からエディットするキャラクターを選ぶ

②技を選ぶ

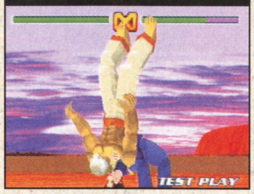


⬆次に打撃技と投げ技それぞれのベースとする流派を選択する

③技を作る


⬆ベースとした技のモーションを自分なりに加工する

④テストプレイ



⬆作業を終えたら、ちゃんと動くかテストプレイをしてみる

ギャップの大きさを楽しむ！

せっかく自分でキャラクターを作れるんだから、普通に作ってもおもしろくないっしょ！　そんなときオススメなのが、技と見た目が全然違う、ギャップの大きなキャラクターだ！

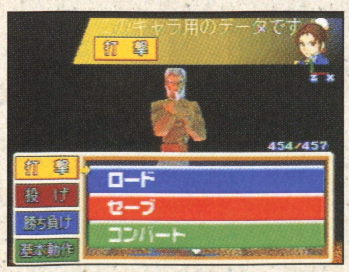
カッコイイ格闘家がお笑い芸人顔負けのおもしろいアクションをしたり、見た目と動きにめちゃくちゃギャップのあるキャラクターを作って遊ぶと、思わず笑っちゃうぞ!!

ここでは、一例として筋肉もりもりマッチョジジィにカワイイモーションの勝ちポーズをつけてみた。こんなキャラクターが動くと笑えること間違いなし！（ちょっと気持ち悪いけど…）

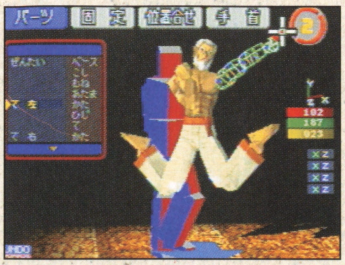
その他、小さい女の子キャラにパワフルで豪快な投げ技を持たせてみたりしてもおもしろいかも。ヘンな組み合わせはアイデア次第！　普通のゲームでは登場することのない、ヘンで笑えるキャラを作ろう!!

キュートなマッチョ♥ 完成!!





⬆まずマッチョなジジィを選ぶ。コイツをいじってカワイ～くしてやるのだ！



⬆見た目はマッチョなジジィでも、その仕草はカワイイ女の子になったぞ!!

メーカーコメント COMMENT

サンプル技データが15種類も収録されているので、それだけでも遊べるし、慣れないうちはそれを改造するだけでも、かなりオリジナリティある技が作れるはず。で、慣れたら1から作るのに挑戦しよう。

アスキー　ET企画部　黛

【構成・文／タッキー】

GAME TITLE

メルティランサー Re-inforce

美少女警官たちに教育されてみたい！

前作で育て上げたランサーたちが、今度は教官として帰ってきたぞ！

GAME DATA

5月21日 SS	◆イマディオ◆ スペシャルエディション 8800円 通常版 7800円
	◆ドラマティックシミュレーション◆ 1人プレイ

エリート捜査官
シルビィ

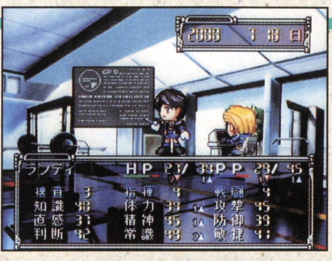
ランディがお世話になるランサーの1人。分署のリーダー格。ランディのいとこで、日頃から燃えるような恋に憧れているらしい…



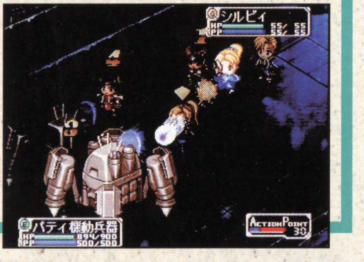
新米のランディくんを一人前の捜査官にしよう

主人公のランディは、銀河警察機構の候補生としてイースタンメトロポリス分署に配属されることになる。ここで先輩であるランサー（捜査官）たちから訓練を受け、最終的には2年後の上級職捜査官の試験に合格を目指すのだ。

ランディの教育を担当するランサーは全部で6人。基本的に週の始めに指導を受けるランサーを1人選び、同行しながら経験を積むことになる。週末にはランサーからランディの評価がでるぞ。また、各ランサーとの付き合いと、ランディの能力によってシナリオが分岐していくのだ。



⬅自分の目指す警官のタイプに適したランサーに教えてもらうのが大切だ



➡凶悪犯との戦闘もアリ。オリジナル武器を作って戦いに挑むこともできる

お約束(?)のデートイベントもあるでよ～
なんていっても美少女ばかりなんだから♥

美少女キャラが6人もいるのなら、デートをしてみたいというのがプレイヤーの抑えられない欲望というもの！　ランサーとの親密度がアップすれば、デートはもちろんバレンタインのプレゼントなど、恋愛ゲームのおカブを奪うイベントが多発するのだ。はっきり言って男ならランディの育成より、こっちが目当てになる危険性大（笑）。

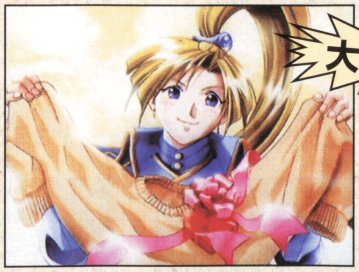
しかも1度見たイベントはCGギャラリーに登録されていくから、いつでもデート気分を味わえる。これにはやられたね。絶対に全員とデートしてやるっていう気分になってしまうんだよな。

夜のお勤めですか！



➡清楚に見えるサクヤさんの意外な一言！と思ったら仕事のことでした。…残念

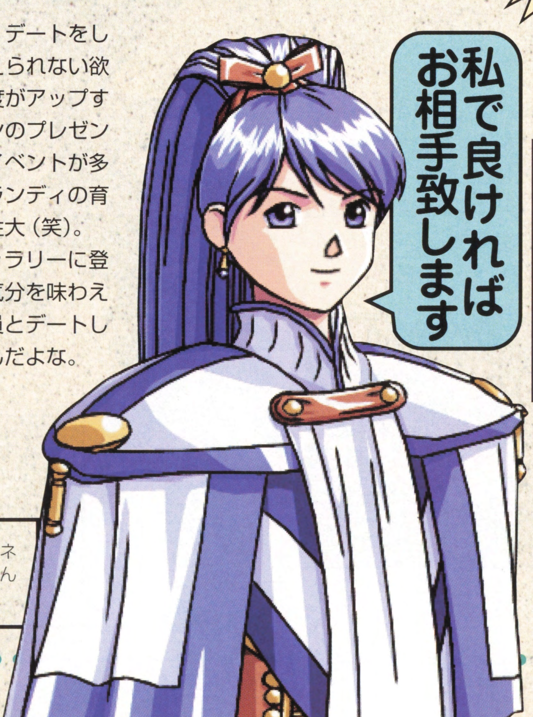
大感激っス！



⬅サクヤさんもいいんだけど、バレンタインデーにセーターをくれるシルビィさんも捨て難いなぁ。なんかオレってモテモテじゃん！

俺の一押し教官
サクヤさん

私で良ければお相手致します



サクヤさんは捜査官でありながら聖アーカネスト寺院の高級司祭。高貴な制服姿もいいんだけど、私服姿がマジでカワイイッス！

メーカーコメント COMMENT

『メルティランサー』の続編がセガサターンでパワーアップ！ 戦闘、ミニゲームを4本、サターン内蔵クロック機能対応、追加イベント＆グラフィックなど新たな要素を多数追加！ おまけCDもすごいものになってしまった。

イマディオ　制作プロデューサーG

【構成・文／シゲル】

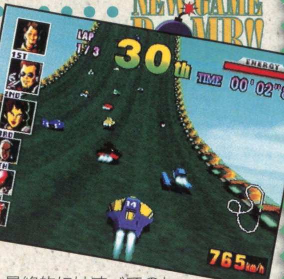
■GAME TITLE

エフゼロ エックス F-ZERO® X

■GAME DATA

6月予定 N64	◆任天堂◆6800円
	◆レース◆1～4人プレイ

己のすべてをかけ、限界速度で競うレーサー その数、30名！

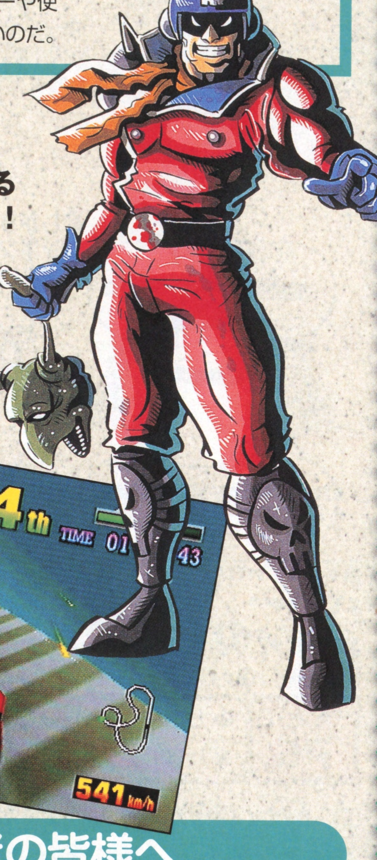


⬆最終的にはすべてのレーサー＆マシンが選択可能に。ザコキャラなんていない！

レースに参加するマシンは総勢30台！ 究極のスピードで命を懸けて戦うレーサーたちは、皆プロフェッショナルばかり。このゲームでは、役立たずのレーサーや使えないマシンなど存在しないのだ。

悪の華！ ブラッド・ファルコン

超一流のテクニックで真紅のマシンを操るスーパーレーサー。してその本性は「悪」！



宇宙制覇を狙う「悪の帝王」によって生み出されたクローン生命体、それがブラッド・ファルコンだ！ 姿形や潜在能力など、このゲームの主人公であるキャプテン・ファルコンとまったく変わらない。しかし戦うスピリットは悪そのもの。シビれるキャラだぜ！



悪の色

⬅ブラッド・ファルコンのマシンはダッシュ力重視の「ヘル・バイパー」。真紅のボディは対戦者の血のイメージ！



悪の執念

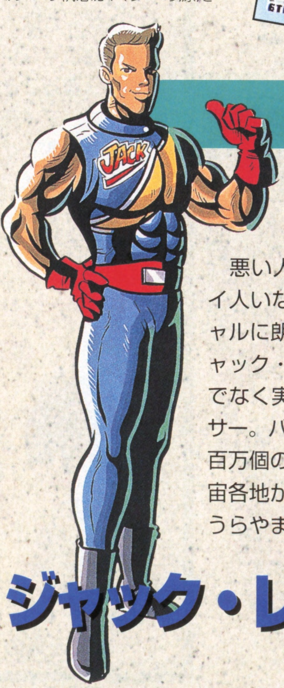
➡キャプテン・ファルコンのマシンがクラッシュ！ 順位など関係ない！ ライバルへの執念がパワーの源だ



悪の憎悪

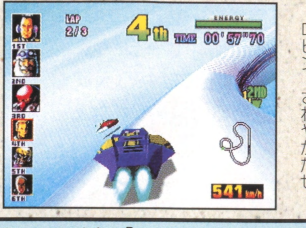
⬆キャプテン・ファルコンを執拗に追撃。クローンという存在ゆえに、激しい憎悪を燃やすのだ

女性読者の皆様へ 超美形パイロットを紹介！



悪い人キラ～い、「カッコイイ人いないの？」という若きギャルに朗報！ 甘いマスクのジャック・レビンは、見た目だけでなく実力も確かな本格派レーサー。バレンタインデーには何百万個のチョコが、宇宙各地から届くという。うらやましいぜ！

ジャック・レビン



⬅ジャックが乗るアストロ・ロビン。さわやかだぜ！

任天堂の隠れテーマ？ 『自分を超える』！

自分と戦う。このちょっと哲学っぽいテーマが、任天堂のゲームに意外と出てくる。『マザー2』や『リンクの冒険』でも自分の影との戦闘があるし、『マリオカート』のゴーストなど、自分の姿そのものだ。今回のクローンという設定もその一例か？



⬅『マリオカート64』ではベストタイムの走りがゴーストになる

メーカーコメント COMMENT

30台の車が一斉にレースバトルを繰り広げるスピード感は圧巻。今回の『F-ZERO X』はキャラクターにはっきりとした性格づけをしているので血の通った感情移入ができるゲームとなっており、よりのめりこめるはずですよ。

任天堂 広報

【構成・文／山本幸玄】

■GAME TITLE
ピキーニャ! EX

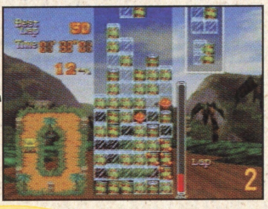
■GAME DATA

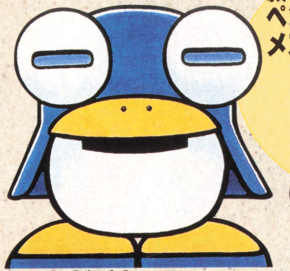
発売日未定 PS	◆アスキー◆4800円
	◆アクションパズル◆1~2人プレイ

走り回るピキーニャがカワイ~♥

すぐに遊べ、いつでも止められる手軽さがいい落ちゲーだ。特にオススメは、PK・レース。時間内にピキーニャが何周走れるか競うんだけど、この走る姿がたまらんね。ただ、その姿に夢中になっているとブロックが消せない…。

まさにスプリンター!





▲これがピキーニャ

寂しがり屋のペンギン・ピキーニャ。メスもいる。



イラストは桜玉吉が担当!!

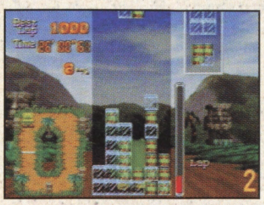
最初から遊べるのは3種類だけど…

SFCから移植された、ペンギンが主役のパズルゲームだ。落ちてくるブロックを組んで消す、とルールはいたって簡単。ただし、ブロックによって消し方が違うぞ。3種類あるモードは、ピキーニャを走らせたり、100面あるステージをクリアしたりと遊び方も様々。さらに、隠しモードが6種類も用意されているんだ。

ピキーニャはブロックとしても登場



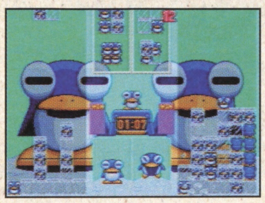
【PK・レース】



【ステージクリア】



【PK・バトル】



条件を満たすとモードが増える。モード数は合計9種類!!

 【構成・文/桜花】

■GAME TITLE
ハローキティのCube de Cute（キューブ デ キュート）

■GAME DATA

6月25日 PS	◆カルチュア・パブリッシャーズ◆4800円
	◆パズル ◆1~2人プレイ

キティちゃんの七変化が見もの…って感じ

コギャルやOLのオネー様方までをとりこにしたキティちゃんがPSに初登場。その晴れ姿が拝めるという貴重な一品。キティちゃんのチャイナ服やセーラー服、カウガール姿などにはもう大興奮。ゲームを進めるのが楽しくなるぞ。



ステージに合わせて変わるよ!

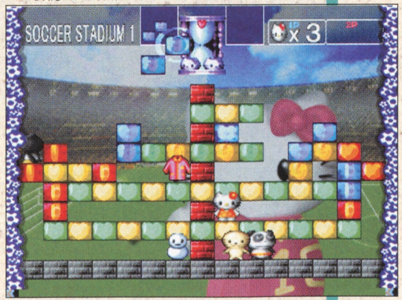




⬆キ…キティちゃんが結婚!? ウェディングドレスに身を包み、幸せいっぱい…か?

アイテムの所まで連れてって!

⬇ゲームフィールドには、ブロックが最初から設置されているぞ



このゲームは、ブロックを消すのが目的じゃないぞ。ブロック1段分なら登ることができるキティちゃんを、アイテムの所まで誘導し、ゲットするゲームなんだ。邪魔なブロックは、落ちてくるブロックを使って消していく。同じ色が3つそろえばブロックは消える。



⬆キティちゃんが全部アイテムを取れば、そのステージはクリアになるんだ

キティちゃんの仲間も出演



▲大人気のキキとララ

ゲーム中には、キキとララ、バッドばつ丸、パティ＆ジミーといったおなじみのサンリオキャラたちも登場しているんだ。

 【構成・文/桜花】

■GAME TITLE

PARANOIA SCAPE

パラノイア スケープ

■GAME DATA

5月28日 PS ◆マチルダ／ジョルダン◆5800円
◆3Dアクションピンボール◆1人プレイ

キレてるジョージのマッドな世界!!

ホントにこれがピンボール!?

グログロのスプラッタやホラーは、その魅力にとりつかれた人間にはたまらないものだ。このゲームをデザインしたスクリーミング・マッド・ジョージは、ハリウッドでモンスターなどの特殊メイキングを手掛けている、まさにそのスジの人間。見る人によっては生理的嫌悪感を覚えるそのキョーレツ世界でさえも、慣れちまったらサイコーなのさ!!





⬅⬆登場するキャラクターや小物にも注目！　鼻息でブッ飛ばされたり、注射器やハサミが降ってくるぞ。思わず体がのけぞるような演出だ!!

独特の操作感のあるピンボール!!

フリッパーはガイコツ、ボールは脳という今までにないピンボールが登場。背景の世界観もかなり独特。人間の体の一部や注射器など、異様な障害物が次々と襲ってくるぞ！　ボールを使ってそれらを倒しながら、前に進んでいくのだ。設定された条件を満たしてゴールへ向かえばクリアとなり、次のステージに進める。キミはこの強烈で不可思議な世界から逃れることができるか!?

⬇ボールを弾いて得点を稼ぐというところは確かにピンボール。しかし見てもらえればわかるように、ガイコツやらの背景世界が尋常ではないのだ！





⬆ステージはいくつかのセクションに分かれており、場所によってクリア条件も様々。スクリーミング・マッド・ジョージの作り上げた世界がもたらす生理的恐怖に負けるな!!

【構成・文／K'】

■GAME TITLE

ボールディランド

■GAME DATA

98年夏予定 PS·SS ◆バンプレスト◆6800円
◆リアルタイムシミュレーション◆1人プレイ

ニギヤカなのはいいことだ!! ワタクシに従う民をもうどんどん増やせ！

プレイヤーの立場は「神」で、ボールディたちは自分に従う「民」だ。そういう存在は多いほどウレシイ！ってなワケで、神民を増やしまくるのだ!!





⬅⬆最初にビルダーを使って家を大きくしておけば、後で多くのワーカーを働かせることができるぞ



⬆人口が増えすぎて収拾がつかなくなると、ヒマそうな奴が増える

悪い例 民を遊ばせておいても、何もよいことはない。テレテレ歩いているようなヤツは強制労働させ、寝ているヤツは、戦場へ送り込め!!

※画面写真はSS版のものです。

バランス感覚が試される！ 民を正しく導いてやるのだ!!

このゲームはボールディというカワイイ種族を使い、敵の種族を全滅させることが目的。ボールディたちは基本的に何もしないので、プレイヤーがうまく導いてやろう。ワーカー、サイエンティスト、ビルダー、ソルジャーという4つの職業をうまく使い分けるのがポイントだ。草原など4つのワールドに設定されたマップを、自分のボールディで埋めつくせ！



⬆建物はどんどんバージョンアップしていく。お城もあれば、兵舎や研究所も造れるのだ



⬆ワーカーは人口増加、ビルダーは建築というように、各職業に役割がある。それぞれの部屋で仕事をさせよう



⬆敵を全滅させるとすべての民がプレイヤーを誉め讃えて、バンザイを繰り返してくれるぞ!!

【構成・文／K'】

■GAME TITLE
Puchi Carat
～プチ カラット～

■GAME DATA

6月予定 PS	◆タイトー ◆4800円
	◆アクションパズル◆1～2人プレイ



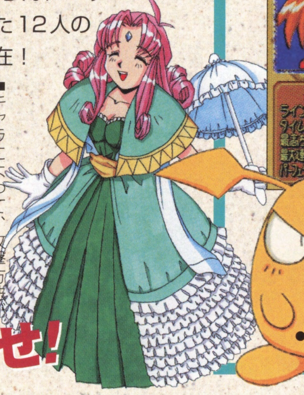
12人の濃い～キャラを駆使して遊べ

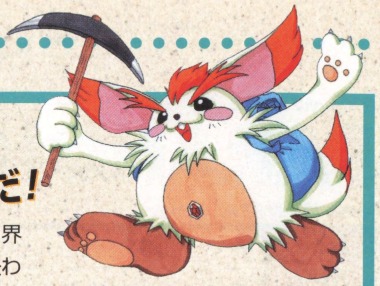
画面上方から落ちてくるストーンをボールで壊すパズルゲーム『プチカラット』が、ついにPSに移植決定。家庭版は、段位認定がある「うでだめしもーど」や、落ちてくるストーンを消しながら到達点を狙う「ずんずんもーど」をはじめ、「たいむあたっくもーど」「すとーりーもーど」「2人でたいせんもーど」の4つのモードに、オリジナル要素が追加される予定。もちろんアーケードで活躍した12人のキャラも健在！

落下するストーンを
マッハで壊せ！



⬅キャラによって、攻撃方法が違う。自分に合った方法を見つけて対戦で燃えろッ！





合い言葉は楽ゲーなのだ！

魔法と科学が混在する異世界「GEMSTONES」を舞台に、失われた秘石を求めて12人の若者たち(一部オヤジ＆動物を含む)が物語を紡ぐ！ とかいうと、なんだかRPGみたいですが（笑）。そう言いたくなるほど、キャラクターの個性が作りこまれているのに感動。キャラにハマって、遊んでまたハマるという人がけっこう増えるのでは!? ルールは超シンプルで、初心者も安心！ ラクに楽しく遊べる、老若男女オススメゲーです。

⬇ゲームに慣れたら、1人で遊ぶ「うでだめしもーど」で実力を確認ッ！



⬇「うでだめしもーど」でバッチリ練習したら、お友達と一緒にゲームセンターで腕だめしをしてみよう！



PS版オリジナルモードで完全燃焼
…ついでにコスプレもやっとく!?

【構成・文／TAM】

■GAME TITLE
Zill O'll
～ジル オール～

■GAME DATA

98年秋予定 PS	◆光栄 ◆6800円
	◆ロールプレイング◆1人プレイ

冒険もキャラ育成も思いのまま！

「ストーリーをなぞるだけのRPGから、ストーリーを創るRPGへ」をテーマにした、光栄初の本格派RPGが始動開始！ プレイヤーは、自分で創ったオリジナル主人公を動かし、マルチに展開するシナリオを遊ぶことができるぞ。戦闘では、敵を倒す時間が短いほど多く経験値が得られる独自のシステムを採用。剣や魔法だけでなく、「意志獣（ディード）」を駆使した臨場感溢れる冒険が楽しめそうだ。キャラクターデザインは『ウィザードリィ』やファンタジー小説の挿し絵を多く手がけている実力派イラストレーター・末弥純氏が担当するぞ！

自分で戦ったり、意志獣を呼んだり！



※画面写真は開発中のものです

⬅戦闘時に大きな戦力となる「意志獣（ディード）」。どんな能力を秘めているのでしょーか!?





主人公女の子ver.

オリジナル・キャラ 自分だけの主人公を創れる！
っていわれるとたぎるものがあるよね

私がRPGを買う時の選択基準は「絵がキレイかどうか」と「イベントの豊富さ」＆忘れちゃいけない「自由度の高さ」なのですナ。だって、強制イベントやムービーばかりじゃ、プレイヤーはパット持ってるだけみたいで悲しいでしょ？ そこいくと『Zill O'll』は末弥キャラだし、キャラクターメイキングもシナリオ選択もプレイヤー次第！ 遊んでる人間のワガママを、けっこう広い範囲で受け入れてくれそう…。最近、すっかりRPGご無沙汰人間だったのですが、なんだか久しぶりに遊んでみたくなりました。発売が待ち遠しい限りです、ハイ。

主人公もそうでない人もキャラクターデザインは末弥純だ！



【構成・文／TAM】

GAME TITLE
クロス探偵物語

GAME DATA

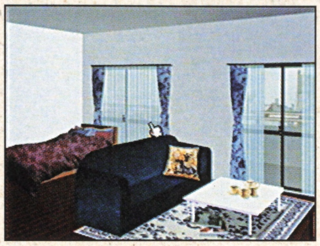
6月予定 SS	◆ワークジャム◆6800円
	◆アドベンチャー◆1人プレイ

大人の雰囲気あふれる ちょっとオシャレな探偵もの

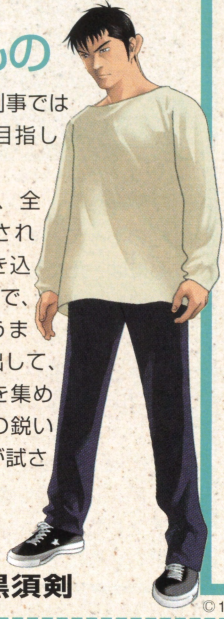
◆シナリオは全部で7話

主人公・黒須剣は生まれてすぐに母を亡くし、父の手で育てられた。しかし剣が11歳のとき、刑事だった父も交通事故で死んでしまう。集団行動の苦手な剣は高校を卒業後、刑事ではなく探偵を目指したのだった。

ゲームは、全7話で構成されている。聞き込みが中心なので、会う人からうまく話を聞き出して、重要な情報を集めよう。キミの鋭い推理力と勘が試されるのだ。



⬆ゲーム中に「ポイント」というコマンドを使って、怪しい場所をクリックしよう。意外なところに手がかりがあるかも



主人公黒須剣

練り込まれたストーリーは はまることまちがいなし!!

◆登場人物は なんと100人以上

第1～7話に登場する人物は、100人以上とかなりの数。容疑者や被害者は、特に個性的な人物が多いので、犯人探しは一苦労？

聞き込みで得た情報を整理して容疑者を絞り込んでいく過程がいい感じ。1人ずつ消していき、犯人がピタリと当たると感動もの。

◆文庫本10冊分に相当するボリュームはまさに満点

幾重にも折り重なった謎。意外な人物関係。すべての事件を解決するには、推理力と判断力が必要。

ただし、謎を完全に解明できなくても話は先に進むので、初心者でも楽しめるぞ。また、上級者はすべての謎にチャレンジしよう。



冴木達彦
年齢46歳、身長160cm 体重68kg、血液型B型。冴木探偵事務所の所長。警察でも手に負えない難事件を解決している。



西山友子
年齢19歳、身長165cm 体重49.5kg 血液型O型。冴木探偵事務所の事務員。主人公・黒須剣の良きパートナー。



大川慶一
警視庁捜査一課の刑事。かつて黒須剣の父・信介の部下だった。7年前の信介の交通事故に疑問を抱いている。



川崎亜紀
第1話の依頼人。1人暮らしをする大学生。夜中に、部屋に忍び込んできた犯人を捕まえてほしいらしい。

【構成・文／皐月】

GAME TITLE
ドラゴンクエストモンスターズ ～テリーのワンダーランド～

GAME DATA

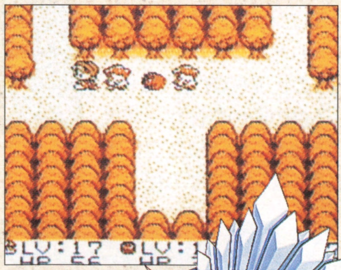
発売日未定 GB	◆エニックス◆4900円
	◆ロールプレイング◆1人プレイ（通信可）

どのモンスターもかわいくてもう大変!!

200種類以上のモンスターがキミを待っている

ドラクエの世界がゲームボーイで楽しめる!! 今回はモンスターを仲間にして冒険できるんだ。登場するモンスターは、なんと200種類以上。仲間にしたモンスターは、戦闘時に戦ってくれるのだ。戦闘は今まで通り、AI戦闘。今回は選んだ作戦が、モンスターの個性にも影響を与えるという噂も…。【構成・文／皐月】

⬇「タイジュのくに」は名前の通り、木がいっぱい。どんな冒険が待っているのか



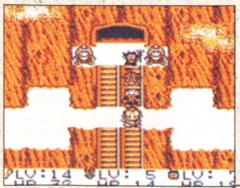
新しいドラクエは、テリーが主役に大抜てき

「モンスターマスター」となって、大冒険の始まりだ

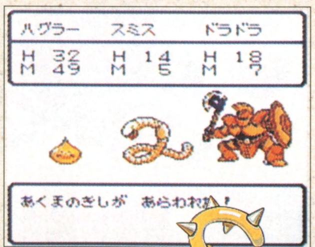
「たびのとびら」から様々な世界に飛び込んで、モンスターを仲間にしよう。珍しいモンスターを仲間にしたときは、最高の気分!! モンスター同士を「はいごう」するとさらに強いモンスターが生まれるぞ。



⬅今回の物語は「ドラゴンクエストVI」よりも昔。テリーもミレーユもまだ子供



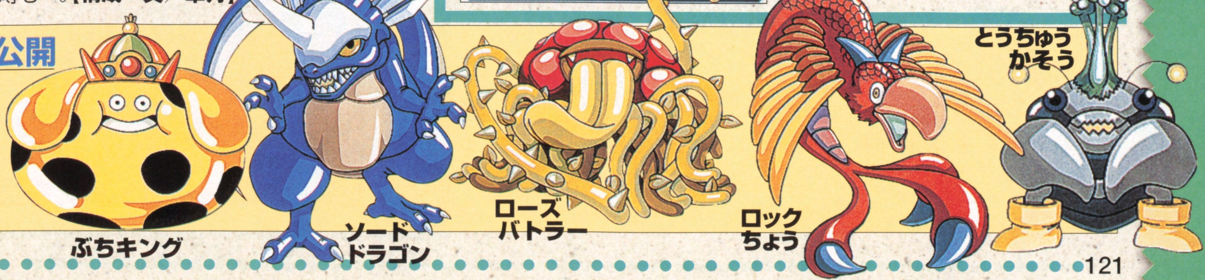
➡「たびのとびら」を抜ければ見知らぬ世界へひとっ飛びだ



⬅ゲームボーイとは思えない美麗なグラフィック。戦闘シーンも迫力があるので、戦闘が毎回楽しみになる

新モンスター大公開

今回紹介する新モンスターは全部で5種類。ぷちキングは、スライムシリーズのニューモンスター。どのモンスターも早く仲間にしたい!!



ぷちキング　ソードドラゴン　ローズバトラー　ロックちょう　とうちゅうかそう

■GAME TITLE
ケリオトッセ！

■GAME DATA

5月28日 SS	◆増田屋コーポレーション◆4800円
	◆アクション◆1～4人プレイ（マルチターミナル6対応）

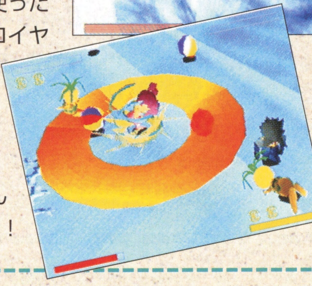
けって、ケッて、蹴りまくれ!! 史上初の蹴るゲーなのだ

「最近のアクションゲームは難しすぎて…」という人は、黙ってこのゲームをプレイしてみよう。いつの間にか熱中しているハズだ。さらに最大の楽しみはなんといっても対戦プレーにある。マルチターミナル6を使った最大4人のバトルロイヤルはゲキ燃えになること間違いナシ！

仲のいい友達も、憎たらしいあいつも、日頃のうっぷんと一緒に蹴り落とせ！



⬆氷のアリーナの他にも、様々なアリーナがある。21人のキャラクター達が、ところ狭しと走り回るぞ



⬅必殺技が炸裂!! 周囲の他のキャラを吹っ飛ばすことができる。うまく戦え

やっぱりキメ技はキックで決まり!!

キミは非情になれるか？



⬆倒れた相手にも容赦なくキック。徹底的にたたんでしまおう

操作方法もルールも超カンタンなこのゲーム。操作は方向キーと3つのボタンだけでOK。初めての人でも十分楽しめるぞ。

ルールはアリーナと呼ばれる円形の試合場から、敵のプレイヤーを蹴り落とすというシンプルさだ。

他のキャラと戦って勝利するには、ただ蹴りを出せばいいわけではない。アリーナ上に現れるアイテムやフェイント、必殺技を駆使して、相手を追いつめよう。しかし、相手もこちらのスキを虎視眈々と狙っているぞ。時には大胆に動いて、相手をわざと動かしたりする事も必要だぞ。

やらなきゃやられる



⬆油断していると背後から蹴られてアリーナの外へ…。こんなことにならないためにも、アリーナの端には近寄らないように

【構成・文／ランダー】

■GAME TITLE
ゼルダの伝説 時のオカリナ

■GAME DATA

発売日未定 N64	◆任天堂◆6800円
	◆アクションアドベンチャー◆1人プレイ

弾力が違うぜ！

ゲームのリアルさって何だろう？ そう考えたときに「質感」というのが重要な要素だと気づく。剣は硬そうに、スライムはぷよぷよに表現されるのが本物っぽさなのだ。今回の『ゼルダの伝説』では、巨大生物の体内を探索するシーンがある。当然、床や壁はぷにょぷにょ。リンクの操作を通して感触が実感できる…。けっこう気持ち悪いぞ！





浮遊寄生クラゲ ビリ&バリ

巨大生物の体内に登場する敵。一言でいえば電気クラゲ。壁や床と同じくぷよぷよしてそう…。叩いたらツブれるんだろうなあ、ぶちゅって。

岩喰いダコ オクタロック

『ゼル伝』おなじみの敵。コイツも弾力ありそう。タコの刺身って噛み切りにくいしね。もしかして弾力って『ゼル伝』の隠れたキーワード？

2つの時代にまたがるリンクの壮大な冒険ストーリー

『ゼルダの伝説 時のオカリナ』では、大人と子供という2つの年代のリンクで冒険する。子供リンクで訪れた場所に、大人リンクで戻ってくることもあるのだ。当然、周りの状況も変化している。子供の頃の行動が、年代を経て大人リンクに影響を及ぼすのだ！



⬆森の神殿を探索する大人リンク。幼なじみの少女を捜せ！



➡巨大生物の体内にいる子供リンク。赤い壁が有機的にうごめくぞ



【構成・文／山本幸玄】



Nintendo
光る。
Gold
Silver
ゲームボーイライト
GAME BOY® LIGHT
4•14 on sale
暗い部屋のデスクで青緑に浮かび上がる画面・・・・・あのゲームボーイポケットが、バックライト機能を搭載して新登場！その名も「ゲームボーイライト」。しかも長時間プレイ可能でタフに生まれ変わった。・・・・・さあ、これからは大人の時間だ。
GAME BOY・ゲームボーイは任天堂の登録商標です。 ©1998 Nintendo
◆明るいところでは、通常モードで電池の節約が可能
◆単３アルカリ乾電池・２本使用（バックライト点灯時約12時間）
希望小売価格 6,800円（税別）
４／１４（火）発売
任天堂株式会社 本社〒605-8660 京都市東山区福稲上高松町60番地 TEL.(075) 541-6113
インターネットのホームページ「http://www.nintendo.co.jp」
任天堂テレホンサービス 東京（03）3540-9999 大阪（06）376-3355 京都（075）525-3444 名古屋（052）586-3000 岡山（086）255-2130 札幌（011）612-4144
GAME BOY® LIGHT



ニンテンドウパワー

書き換え道場

当道場へよく来た。ここではお主にSFC最高奥義『ニンテンドウパワー』(以下NP)を伝授するぞ。書き換え方法とニューソフト情報をばっちりマスターし、ローソンへと旅立つのじゃ。準備はよいかの？

1 ローソンへいかなくちゃ

まずはレジに行きエスエフメモリカセット(3980円)を購入じゃ。ローソンの店員は笑顔で対応してくるので、こちらも満面の笑みで対峙。



⬆カセットと一緒に「からあげクン」なんかも買うと上級技じゃ。元気よくな



⬅ロッピーは店内へ潜んでいる。コスモを全開にして見つけろ！

2 ロッピーにカセットをIN〜

購入したら店内のロッピー(MMS)へと赴け。挿入口へしっかりと差し込む。躊躇するな、大胆に！

スーパーファミコンウォーズ



書き換え中 NP

◆任天堂◆3000円

◆シミュレーション◆1〜4人プレイ

戦略シミュレーションの決定版、書き換えスタート

「♪ファミコンウォーズが…」でおなじみの戦略シミュレーション。でもNP版って、FC版に比べると影薄いよね。読者のみんなも、NP版は未体験って人、多いんじゃない？そんなバージンなアナタ。一見、地味だけど奥深いこのゲームを、このチャンスに遊ばないなんてもったいない。この記事を読んだら、速攻でローソンへ!!（財布は忘れずにね）



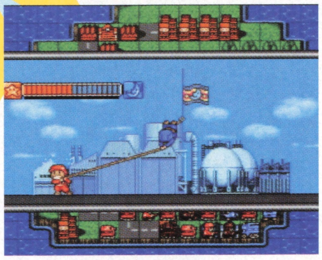
⬆10年前に発売された作品だけれど、今プレイしても古臭さを感じさせない良作

1人でも多人数でも楽しめる無人島に持っていきたい1本

戦略シミュレーションと聞いて、身構えちゃう初心者の人、大丈夫！ユニット(部隊)がカワイイうえに戦闘シーンがアニメ表示なので(カット可)、思わず「俺のユニットがぁ」と「のめり込め!!」を、地でいけちゃう。ルールも、詰将棋のようなターン制で、相手の陣地をすべて占領するか、ユニットを全滅させれば勝ち。まずはCPU相手に序盤のマップで腕を磨くのが上達への近道。

中級以上の人は、対戦プレイがオススメ(最大4人)。4人対戦用のマップが10種類用意されていて、至れり尽せり。また、対CPU戦はマップ数が44種類も(NP用マップ17面含む)用意されていて、無人島に持っていけそうなほど、ボリュームたっぷり。友達のいない人でも、延々とのめり込めるコト、間違いなし。

⬇占領や戦闘、陰惨な行動をしているわりにアニメはカワイイ。アニメって偉大





⬅収録マップのほかにすべてをクリアすれば、新しいマップが増える



➡見た目はとってもファンシーなユニットだけど容赦なしに暴れまくるよ

桂 三枝の「将軍さん いらっしゃ〜い」

つい見落しがちだけど対CPU戦で、敵の将軍を選択ができる結構重要な設定がある。これは各将軍ごとに攻防パターンが設定されていて、その性格を把握すれば、戦いが有利になるってワケ。そこで登場する7人の将軍を大紹介。ありがちな将軍から、マニアックな将軍までバラエティ豊か。それでは「将軍さん、いらっしゃ〜い」

ロジェンスキーさん



攻め、守りともに平均的だけど、凡ミスが多い実力不足でかわいそうな将軍。初心者は、この将軍相手に練習すると吉。

ビリーゲーツさん



泣く子も黙る大金持ち。金持ちゆえに軍資金たっぷり。関係ないけどゲーツだけに、パイを投げつけられたりするのかは不明。

ヤン デルタさん



主人公タイプにありがちな、何でもソツなくこなすが、これといった特徴のない将軍。

ヘットラーさん



「質より量」が身上の将軍。山のようにガンガン、ユニットを出してくるのが特徴。でも、ガス攻撃とかはしません。

キャロラインさん



ものすごく運がいいゆえに強い、女王様タイプの将軍。桂三枝が絶対「で、夜のほうは」って聞きそうな感じがする美女。

フォン ロッソさん



攻め、攻め、攻め！と、攻めるのみで戦い、守りはダメ。非常に男らしい将軍。

ミスターヤマモトさん



不敗伝説を持つ名将軍。攻め守り共にトップクラス。まさにエリート。結婚したい。

構成・文／橋本いずみ

撮影／清野泰弘
協力：ローソン芝浦工大前店

3 あれこれ選べ〜

お次はメニューで購入するソフトを選択じゃ。真の格闘家はデジタルにも精通しないとダメだ！　選択し終わると申込券が出てくるぞ。



⬅優しく押すタッチパネルなので正拳突きなどは禁止！

4 レシートとカセットをレジでチン(ウソ)

申込券とカセットを一緒に再びレジ。店員に渡すと秘密のカラクリでデータを入れてくれる。胸ワクで待つのじゃ！



⬆このとき「お願いします」などとひと言添えると店員を油断させやすい。マナーは必須！



代金はちゃんと払おうね

しか〜し、邪奥義「代金をすべて1円玉で払う」を使うとお店やほかのお客さんに大迷惑なので封印。こんなヤツは即破門！

簡単操作でウハウハ!!

5

書き換えが終わったら店外へ出て勝利の舞！（省略可）ここまできたら教えることはない。免許皆伝じゃ。



ファミコン探偵倶楽部™ PART II うしろに立つ少女

書き換え中 NP
◆任天堂◆3000円
◆アドベンチャー◆1人プレイ

伝説の名作がここに完全復活！

ファミコン史上、最もショッキングな結末で話題となった、ディスクシステムの名作『ファミコン探偵倶楽部』が、ニンテンドウパワーに完全復活した。オリジナルのディスク版は、今から10年前に登場した作品なので、中高生のユーザーには完全な新作といってもいいだろう。

ゲームのシステムはオーソドックスなコマンド形式だが、練り込まれたシナリオと、充実したヘルプ機能で、のめり込み度は高くなっている。PSやSSのようなCD-ROMのハードのように、移動の度に読み込みというわずらわしさはない。カートリッジROMの利点を久しぶりに思い出させてもらった。

10年前という時代を感じさせない『ファミコン探偵倶楽部』。アドベンチャーゲームを敬遠してきた人も、迷わずプレイするべき傑作だ。今すぐ、書き換えよう！



⬆事件の発端となる少女の死体。キミの直感と注意力が試される瞬間だ



よくある「うわさ話」だと思っていたが…

物語は、川で発見された1人の少女の死体から始まる。私立探偵の助手として事件を担当することになった主人公（プレイヤー）は、被害者である少女の友人あゆみと共に捜査を開始する。そして、被害者が事件に巻き込まれたきっかけと思われるキーワードが浮かび上がる。それが「うしろに立つ少女」…。

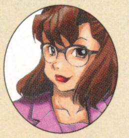
そのキーワードは被害者、そして、あゆみが通っている私立「丑美津高校」に古くから伝わる怪談話、学校の七不思議みたいなものだった。だが、事件の捜査が進むにつれ、このうわさ話が徐々に事件の核心に絡んでくる。学校内に根強く残る怪談話と、複雑に入り組んだ人間関係。この謎と衝撃の結末は、ぜひキミの目で確かめて欲しい！



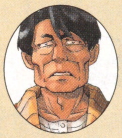
事件の鍵をにぎるのは いったい誰？



日比野達也
被害者とあゆみの担任教師。物語序盤で出会う。どこかしら影のある人物だ



葉山久子
物語の舞台となる丑美津高校に務める教師。重大な秘密を知っているらしい…



田崎敏夫
丑美津高校の職員。人相は悪いが、生徒たちの評判は上々。どう絡んでくるか…

『ファミコン探偵倶楽部』の歴史

今から10年前に登場した『ファミコン探偵倶楽部』シリーズ。そのシナリオの奥深さと魅力、そしてホラーな雰囲気で、今なお根強いファンもいる傑作である。過去に右の表にある3作品がリリースされていて、今回リニューアルされた『うしろに立つ少女』は、このシリーズの出発点的な作品。これを機会に全作品をプレイしよう。

「消えた後継者」(88年)	ディスク版
「うしろに立つ少女」(89年)	ディスク版
「雪に消えた過去」(97年)	BS版

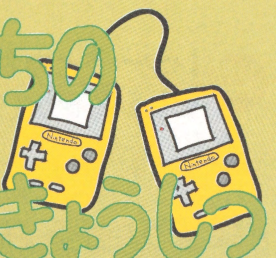


⬅ディスク版の画面。今プレイしても、おもしろさは不変

構成・文／廣木克哉



おおきいおともだちのポケモンきょうしつ



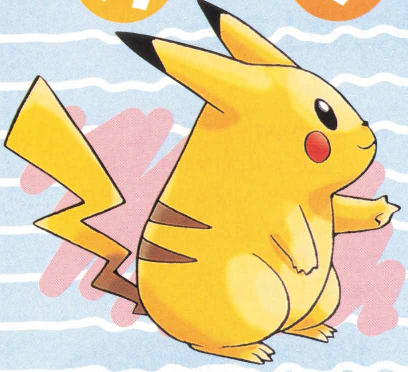
おおきいおともだちがポケモンにハマる要因はまあいろいろある。今回はその要因の圧倒的トップと思われる、このポケモンをテーマとしてみた。旬だし。

第2回 実は電気ネズミから始まってた(➡)

ピカチュウ

⚠黄色を見てむやみに反応するあなたはヤバイ!





見てると和む。理由など不要だ。とにかく、ひたすら和む。和まない人は、どこか精神的に病んでる。

実在しようものなら(しないが)絶対に触りたくなってしまう。ぬいぐるみなんか置いてようもんなら、そりゃもう手が勝手に…。

「ああっ、いつのまにかだっこしてるぅ、もうダメー!! きゅー」

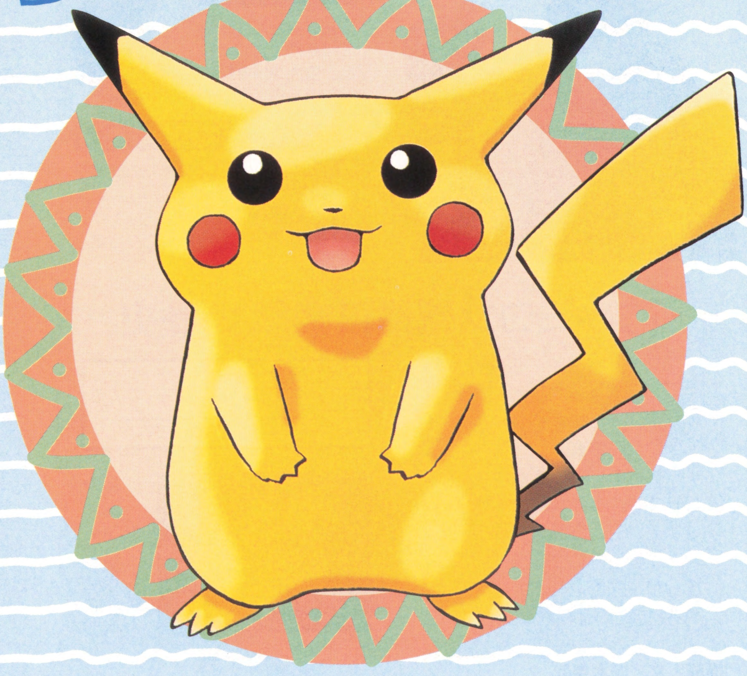
なんてことは日常茶飯事だ(女性がこれやんのは許す。野郎は10まんボルトの刑)。

前回実施した「ポケモンランキング」で、ぶっちぎり1番人気を証明してみせたポケモン、ピカチュウ。

そのピカチュウの「グッズ」は爆発的に売れる。ひたすら売れる。何しろ黄色だから、否応なく目立つ。私も買った。で、この過熱ぶりはある意味恐ろしい病気を誘発する。

「黄色過敏反応症候群」。

PIKACHU

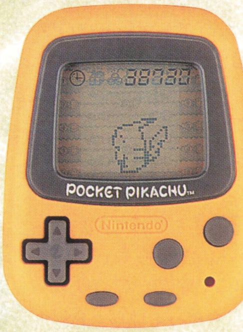


ハンディゲーム

ポケットピカチュウ!

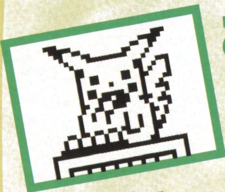
◆任天堂◆2500円◆携帯ゲーム◆1人プレイ

いつでもピカチュウ一緒でちゅう



あのピカチュウが、携帯ゲームでソロデビュー。内蔵された歩数計のカウントを上げていき、ピカチュウと仲良くなっていくゲームだ。ピカチュウはいろんな仕種を見せてくれるが、仲良し度が深まると、さらに多くの仕種が見られるようになる。

普段運動不足の「おおきいおともだち」は、肌身離さず持ち歩いて歩数を上げよう。手に持ってシェイクしたりする「ずるっこ」は禁止。



こんなこととか



あんなことや

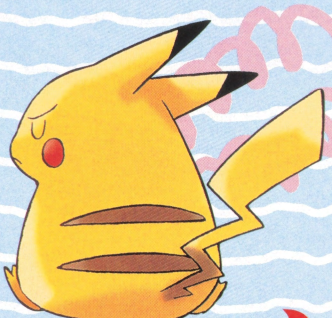


いろいろします!

PIKACHU in NAGANO
フィギュアスケート会場にダイブ

それは2月某日、長野オリンピックフィギュアスケート、男子フリーでの出来事だった。
日本代表の本田選手の演技が終了して、彼がリンクから上がってきた直後。客席から「黄色い何物か」が投げ込まれた。なんとそれは「1／1ぬいぐるみピカチュウ」！ 6800円（税別）!!
本田選手にだっこされて、その後の採点が終わるまで、ピカチュウは画面に映りっぱなし。これは世界中の女性を虜にするための野望の第一歩か!?と関係者の間ではささやかれている。（すいません最後だけウソです）

これはヤバイ。身の回りに黄色いものがないと落ち着かない。さらに黄色い物体が視界に入ると、何でもピカチュウだと錯覚してしまう。
全国のお子様…いやむしろ若い女性、あるいはわりとそうでもなくなった女性（いいのかこんな表現）が次々と「オチテ」感染している。中には「子供のため」と偽り、私欲のままにグッズを買いあさる猛者もいるくらいである。
例えばデパートの玩具売場なんかで「黄色」を発見して猛然と接近し、それが●ー●●や×ョ××だったりすると、舌打ちして悄然と退散――。これはもう絵に描いたような重症ぶりである。
これはいいのか？ いいのだ。
つまり「信頼と愛情」（信頼か？）であり、ポケモン道の理にかなっている…ってことにしとこう。
なお、ピカチュウのキーチェーンを大量にぶら下げて自転車で爆走してる野郎…それ、オレかも（汗）。



あんたファンとしちゃあそれやっちゃダメだよ
してはいけないこと

まあ前半ではあんまり触れてなかったが、「ポケモンはまずゲームありき」がこのコーナーの大義名分。
ピカチュウファンとしてはまず、トキワの森（無人発電所は不可）で最低1匹はゲットして、レベル100まで育てるのが基本だろう。当然、進化は絶対させてはいけない。させたらその場で「大失格」である。
また、非公式な改ざん行為によって「なみのり」だの「そらをとぶ」だの覚えさせてみたり、ステータスをいじくり回すのもかなりダメ。「じばく」とか「どくガス」なんぞ入れて改造するのは万死に値する。





あと、お手持ちのハムスターなどに「ペイント」して、「見てみてぇ、うちのピカチュウ」とか自慢したりする痴れ者には、動物愛護団体から刺客が送り込まれるだろう。これは黙ってるとホントにそのうち出現しそうなので、今のうちに書いとく。
だが極めつけは、子供を威圧して泣かせて押しのけて関連商品を買いあさる「おおきいおともだち」だ。子供脅してどぉするっての。
…まあとにかく「ピカチュウに喜ばれない行動はしないこと」かな!?

世の中探せば いるもんだ
ピカを極めし者

これぜんぶ ピカチュウ



これは自称「日本一のピカチュウコレクター」こと、小社代表取締役の社長室の一角である。熱狂的なファンなら悶絶しそうなこのカット、もう何匹いるんだか数える気も起こんないくらいスゴイ。だが1匹でもいなくなると、本人には一発でわかってしまうそうだ（未確認）。
これに勝つ自信のある人は、写真同封の上「社長に挑戦」係へ（笑）。

任天堂の素顔に迫るROMマガジン登場

GAME MAKERS Select. 1 任天堂

5月2日 Win95	◆3500円◆CD-ROMマガジン
	◆ソフトビジネス総合研究所



⬆任天堂の人気キャラクターが勢ぞろいのタイトル画面。にぎやかだぞ

終始一貫楽しめるゲームにこだわり続ける任天堂の素顔に迫ったCD-ROMマガジンが発売されるぞ！ 64からGB、懐かしのソフトまで任天堂作品の紹介から開発部や企画部が語る“知らないとゼッタイ損する話”まで任天堂フリークには涙もののコンテンツがぎっしり。
当然、宮本茂氏のゲーム戦略のお話も収録。「ポケモンワールド」のあーんなことや「ゼルダの伝説」のこーんなことまで特集されてるぞ。任天堂作品を愛してやまない人なら絶対買い！のCD-ROMマガジンなのだ！
21世紀のゲーム文化を見据える任天堂の真摯でパワフルな姿勢を見て読んで楽しもう！



⬆カルトデータベースには様々なゲームの情報が網羅されている

げーむじんのココロ

発想力・創造力・企画力
クリエイターのハートの中身



第3回

薗部博之

プロフィール
61年7月3日生まれ・茨城県出身／84年4月アスキー入社。89年5月に退社後、フリーを経て96年10月に株式会社パリティビット設立。現在に至る

すべての『ダビスタ』ユーザーにとってデザイナーの薗部博之さんはカリスマである。日本においてひとつのゲームをここまで作り上げた人は他にいない。独創という言葉だけでは語り尽くせないゲームの魅力は、孤独な環境の中、かたくななまでに独力でゲームを磨きあげてきた薗部さん独自のゲーム哲学が生みだしたものだ。

――このインタビューは薗部さんの会社、幡ヶ谷にあるパリティビットで行われた。そこで通された入口付近の部屋…、会議室かと思ったのだが、なんとそこは社長室！

奥の大きな机の向こうに、ノートパソコンを凝視している薗部さんが‼

「本当にお忙しいところ、申しわけありません」ここでPS版『ダビスタ』は生まれたのだ。薗部さんの仕事へのオーラがまだ感じられる部屋の中、私達はなんだか、聖域に入ってしまった闖入者のようで、心の底から申しわけないと思ってしまった。

まず、薗部さんがゲームを作り始めたきっかけから、うかがった。

薗部：僕の場合、大学は理工系だったんですけど、パソコンには全然興味がなかったんです。ゲームセンターにも行ってましたけど、やってたのは『パックマン』くらいまで。

ソフトウェアとハードウェアの区別もつかなかったんですよ。ゲームセンターのゲームって、ぜんぶ機械だと思っていたんですよ。

大学の頃は、麻雀ばかりやっていたんですけど、パソコンを持っている友達が「うちのパソコンでも麻雀ゲーム遊べるよ」と言ってくれて、やってみたら「コンピュータがものを考えている！　これがソフトウェアなん

インタビュアー・柴尾英令
1962年福岡県生まれ。零細ゲームデザイナーにして、雑文書き。代表作『レナス』『～2』ほか。現在も某所にてRPG制作中。

だ！」という感覚がありましたね。

ちょうど公開されていた『トロン』という映画を見て「プログラマーってかっこいい！俺もプログラマーになろう！」それでパソコンを買うわけです。どれにしようかと考えたんですけど、NECはみんなが持っているから嫌だし…。富士通のFM7を買いました。正解でしたね。BASICがすごく早いハードだから、（難しい）マシン語でなく、（比較的易しい）BASICで遊べるゲームが作れたんですよ。

その頃、エニックスの第1回ソフトウェアコンテストがあったわけです。優勝賞金が100万円で、それだけあれば、30万円かかったパソコンの資金回収できると思って。

ところが、作ろうと決意してから、その締切まで、1ヵ月くらいしかない。学校も行かずに作ってましたけど、作るのには2ヵ月くらいかかって、間に合わなかったんです。そんな時、アスキーから雑誌『ログイン』が創刊されたんです。創刊されたばかりだから、採用されやすいんじゃないかと思って…。

――普通、インタビュー原稿というものは、会話の流れをかなり再構成して、誌面にまとめるものだ。しかし、薗部さんの場合はまるで違う。話していた内容を誌面に合わせて縮めるだけで、流れそのものにはほとんど手を触れる必要がないのだ。こちらが話を脱線させても、自分からもとの流れにもどしてくれる。さっきまで、仕事に集中していたはずなのに、完全に気持ちを切り替え、まるでロジカルなフローのように、話をしてくれる。

誤解しないでほしいが、薗部さんが機械的で冷たい人と言ってるわけではない。むしろ、インタビュー中は笑いが絶えない暖かな雰囲気であった。

では、薗部さんの処女作は無事に日の目を見たのだろうか。

薗部：ええ。『タンクバトル』というタイトルで、カセットテープの形で発売されましたね。ジャンル分けすると難しいんですが、あえて言えば、シミュレーションです。敵の戦車がいっぱいいて、その中を自分の戦車が進んで行く。自分の戦車には「右に3歩進んで、左向いて撃て」と、コマンドラインで命令をあたえるわけです。いろいろな地形がある中を4回のターンで一定の距離を進まなければならないとか、ルール的にはアメフトに近いんですよ。いまでも斬新でなかなかいいゲームとは思っているんですけど、誰も知らないんですよ。当時発売されたカセットテープはあるんですけど、手元に実働するFM7がない。けっこう傑作だと思ってますよ。でも、ネーミングが良くなかった。『タンクバトル』はないよなあ。そのまんまですからね（笑）。

――映画でも小説でも処女作には、その作家のすべてがあるといわれる。薗部さんの処女作もまさにその通りだった。

薗部：もともとアクションゲームというよりは、思考型ゲームだという意識が強かったですね。

アクションゲームというよりは思考型ゲームという意識が強かった

そのままアスキーでバイトして、それから入社したわけですけど、その頃のアスキーというのは、まだ出版社でしたからね。ゲームも出版物として、出してたんですよ。開発も内部では、ほとんどやっていなくて、学生のバイトが作っていたソフトを商品化していたんです。だから自分も社員とはいっても、ソフトを作るというよりは編集者で、学生のバイトの管理をしていたんです。

でも僕の場合は、人に作らせるより、自分で作りたかったんですよ。でも、会社で作っていると怒られたりして（笑）。それで家で作ってましたね。そのソフトを会社に持ってきて…。だから、会社にいるときは、自分の管理をしていたわけです（笑）。

ちょうどアスキーがMSXを立ち上げていた頃です。ソフトが50本必要なので「なんでもいいから、かき集めろ」という時期でしたからね。色々作りましたけど…。

――かくして、薗部さんの代表作のひとつ『ベストナインプロ野球』は生まれるのである。ここで疑問があった。普通、野球ゲームといえば、ピッチャーやバッターを自分で操作するもの。監督の立場で球団を運営するという『ベスト』はかなりの異色ゲームである。薗部さんはもともと野球が好きで、このゲームを作ったのか。それとも、変わったシステムが好きで野球を題材にしたのか。

薗部：まあ、野球は好きでしたね。僕、アンチ巨人なんですよ。僕が中学1年の頃、巨人のV10を阻止したのが中日だったので、そ

薗部博之代表作

88年7月	ベストプレープロ野球（FC版）
90年3月	ベストプレープロ野球2（FC版）
90年12月	ベストプレープロ野球90（FC版）
91年4月	ベストプレーベースボール98版（PC-98版）
91年12月	ベスト競馬・ダービースタリオン（FC版）
92年3月	ベストプレーベースボール（DOS/V版）
92年4月	ベストプレーベースボール（FM-TOWNS版）
92年8月	ダービースタリオン全国版（FC版）
92年10月	ベストプレープロ野球スペシャル（FC版）
93年5月	ダービースタリオン（PC-98版）
93年9月	ダービースタリオン（DOS/V版）
94年2月	ダービースタリオン（FM-TOWNS版）
94年2月	ダービースタリオン（SFC版）
94年9月	ダービースタリオン エキスパート／エキスパートキット（PC-98版）
94年11月	ダービースタリオン（Mac版）
95年1月	ダービースタリオンⅡ（SFC版）
96年3月	ダービースタリオン96（SFC版）
97年7月	ダービースタリオン（PS版）



れ以来の中日ファンです。
――みんながNECのパソコンを持っているから、富士通のFM7。みんなが巨人を応援しているから、中日ファン…。
薗部： いや、だからへそ曲がりなんですよ(笑)。みんながやっていることは嫌いだという…。
――なるほど！　これで『ベストナイン』誕生の秘密が見えた気がした。そして、薗部さんのゲーム作りのもうひとつの特徴…。さまざまなハードに移植しながら、１本のソフトを磨きバージョンアップさせるというのも、ここから始まる。
薗部： ３年くらいはアスキーで『ベスト』を作ってましたね。MSXとか88や98なんかに移植して…。バージョンアップが好きで、いじってばかりいるんですよ。だから、本当に手作りで、ほとんどシェアウェアの世界に近いものがありますよね。
　で、そうこう言っているうちに、不良社員だったんで、会社にも朝早く行かないし、パソコンだからゲームもあんまり売れないし…。いつ会社を辞めようかって、ちょっとクサッていたんです。その時に上司が「じゃあファミコンやったら」と言ってくれて、『ベストプレイ』をファミコンに移植したんです。本当は『ベストナイン』というタイトルをそのまま生かしたかったんですけど、商標の関係で使えなかったのが残念です。
　当時会社には、製作環境もなにもないですから、グラフィックスからプログラムまで全部、１人で作ってました。会社に数台ある開発機は、他の人が使ってましたので、画面など、設計は全部ワープロのオアシスで作ってましたね。それで開発機が空いているときに、まとめてグラフィックスまで作って。
――パソコンがまだマイコンと呼ばれていた頃、ゲームは１人で作るものというのが常識であった。堀井雄二氏、中村光一氏など、現在も一線で活躍するクリエイターはこの頃、絵もプログラムも１人で作っていた。しかし、マイコンに比べれば大容量、豊富な色数、厳しい納期のファミコンの時代になって、ゲーム作りは最低でも、２～３人のスタッフが必要となっていた。その頃、薗部さんは孤軍奮闘していたのである。
　しかも、本来、低年齢化すべきファミコンへの移植を、だったのだが…。
薗部： もう完全に開き直ってましたからね。結果的にパソコン版より、ファミコン版のほうがマニアックな大人向けのものになりました。ボタンも押さずに見てるだけのゲームにしちゃったんですよ。
　ユーザーからの質問電話もたくさんきて、全部僕に回ってきてたんですよ。「どこを押しても、操作できないんです」なんていう電話をとって、「それじゃ、製作者に伝えておきます」とか言ったりして、１日中、電話をとりっぱなしです。人格を変えてましたね。結局ゲームの製作からマニュアルやパッケージ、ユーザーサポートまで、全部自分ですよ。
　そんなに売れないだろうなと思っていたんですけど、パソコン版からの前評判と、『ファミスタ』で野球ゲームが大ブレイクした時期だったので、そこそこ売れました。その後ちょっと、違う仕事を命じられたんですけど、やっぱり『ベスト２』を作りたかったんですね。まあ、売れた自信もあったし、『２』を出せば、売れるだろうと思って、会社を辞めてフリーになったわけです。フリーになっても、あいかわらず、１人で作ってましたね。
――多少専門的な用語を使うが、家でプログラムのソースを書き、アスキーに通って、それをコンパイルするそんな毎日だったそうだ。かくして、話は『ダビスタ』となる。



ゲーム制作からユーザーサポートまで、全部１人でやっていた

ダビスタの変貌

　91年12月にFCで発売された『ベスト競馬・ダービースタリオン』で、生産・調教・レースという基本的な流れはすでに確立されていた。現在の『ダビスタ』との最大の違いは、牝馬が一切登場しなかったことと、関東のレース中心だったことだ。SFC登場後のFCソフトとしては初版５万からスタートしたものの、リピートにつぐリピートで驚異的な20万本以上を発売した。『ダビスタ』が大きくブレイクしたのは、92年の『ダービースタリオン全国版』。あいかわらずFCだったが、関西など、全国のレースが登場。競馬ファン以外のユーザーを取り込み、70万本を突破。



⬆当初はまったくノーマークだったが、発売後は大きな話題を呼び、品切れ状態のショップも少なくなかった『ベスト競馬・ダービースタリオン』FC／6800円

⬇８ビット機から16ビット機へ、満を持して登場したSFC版『ダビスタ』は、約80万本を売り上げた『ダービースタリオンⅡ』SFC／1万2800円（写真は『ダービースタリオンⅢ』のものです）



道具としてユーザーに楽しんでもらえるゲームを作りたい

薗部：会社を辞める直前なんですけど、競馬好きの友達に連れられて、昭和最後の有馬記念に行ったんです。馬券は外れたんですけど、その時行った友達が、血統に詳しい競馬ファンだった人なんですけど、配合とか生産とかそういうゲームがあったらおもしろいとか言ってて、まあ、それがひとつのきっかけなんですけど。それで『ベスト』と並行して、『ダビスタ』も作ってました。

『ダビスタ』もあいかわらず１人で作ってました。馬のドット絵から、なにから…。ただ、発売元のアスキーの評判は悪かったんですよ。もうスーパーファミコンも発売された後で、ファミコンも末期のころですから。なんといっても、初版が５万本ですからね。

――その後、『ダビスタ』は新しいバージョンが発売されるたびに、飛躍的に本数が伸びていく。かくして『ダビスタ』神話が始まるわけだ。ただ、自分の生み出したソフトとそれをとりまく環境がどれだけ変化しようと、薗部さんの製作のパターンは変わらない。もちろん、今ではグラフィックスやサウンドなど、一緒に作るスタッフの数は増えた。しかし、根本の「ゲーム」の部分において、作り方を変えているわけではない。

薗部：僕は文字フォントにはうるさいんです。PS版のフォントも、本音を言えば、気に入ってない。だから、いま作っている64GB版の『ダビスタ』では、昔みたいに、自分でフォントを書こうかと思って…。

――同席していた須田企画部長の顔がすこし歪んだように思えたのは、気のせいだろうか。さて、いまではキラーソフトとなった『ダビスタ』だけに、ハード各社から、さまざまなお誘いもあるのだろうが…。

薗部：いやあ、僕は八方美人なもので、頼まれると、嫌とは言えないから…（笑）。ただ、つぎのハードとか、いろいろ見せてもらうんですけど、「スペックがすごいだろ」とか言われても、「ふうん、すごいね」っていう感想しかないんですよ。なんでもかんでもポリゴンにすればいいのかと…。それに僕の作りたいゲームに、500メガとか、そんな大容量は必要ないんですよ。オープニングにムービーを入れるより、FC版の『ドラクエⅢ』みたいに、文字だけのタイトル画面がいいと思ってるくらいです。PS版の『ダビスタ』にもムービーはありますけど、土壇場まで、入れるかどうか迷っていたくらいなんです。

――薗部さんの考えるゲームの理想はシンプルだが、なかなか奥深いものがある。

薗部：よく将棋に例えるんですけど、本将棋のために作られた駒が、ハサミ将棋とか、山崩しとかに使われてもいいわけです。『ダビスタ』がブリーダーズカップという対戦で盛り上がって本数も売れたように、道具としてユーザーに楽しんでもらえるゲームを作りたいですね。そんな意味で64GB版は可能性が広がりそうで、作っていて、楽しみなんですよ。やっぱり１人で遊ぶよりコミュニケーションしながら遊ぶゲームの方がおもしろいから。

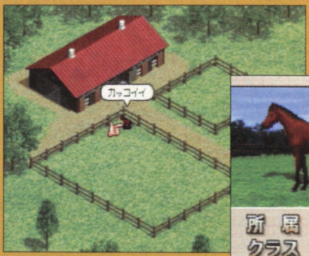
『ベスト』もまたパソコン版で、インターネットを使った実験ができればいいなと考えてます。それに「サッカー」も考えてます。サッカーの場合はプロ野球のように日本だけの閉じた世界じゃないですから、『ベスト』とは全然違うものになるはずです。なかなか難しいんですけど2002年のワールドカップまでにはなんとか（笑）。

【撮影・清野泰弘】



今日の『ダビスタ』のシステムがほぼ完成されたと言っていいのが、93年の98版パソコンソフト『ダービースタリオン』。ついに生産・出走可能な牝馬が登場。さらにユーザー対戦も可能となった。その後、DOS／V版、FMタウンズ版と発売された『ダビスタ』だが、94年、ついにファン待望のSFC版『ダービースタリオンⅡ』が発売。レース画面も充実した。

さらに、おまかせ調教など機能面はますます充実。180万本もの売り上げで、キラーソフトの面目躍如を果たしたPS版を含め、600万本ちかい、記録を更新している。



⬆これをプレイするためにPSを購入した、というユーザーも多いだろう。キラーソフトの面目躍如『ダービースタリオン』PS／6800円

⬇新たなデータも追加され、グラフィックもすべて新たに描き起こされた





⬆レースの思考ルーチンにも手が入り、より遊びやすく、おもしろくなっている。CD-ROMの特性を活かし、サウンドもこれまでとは格段にリアルになった

ここんとこすげーいい感じ

やりこみGAME

「あのゲームって発売されたけどおもしろいの？」とお悩みのアナタ！“やりこみゲーム”ではリリース済みのソフトを、今からでも遅くないから買って大いにやりこめ的スタンスでビシバシ攻略していくぞ。げーむじん編集部が厳選しまくったタイトルたちだから絶対にソンはさせないぜ！　買え!!

[parasite eve]
パラサイト・イヴ
TM

発売中 PS	◆スクウェア ◆6800円
	◆シネマティックRPG ◆1人プレイ

クリスマス・イヴの夜に始まった悪夢の6日間。逃走するイヴとアヤの壮絶な闘いがスピーディーに展開する『パラサイト・イヴ』。今までの水準をはるかに超えたCGムービーはもちろんのこと、最後の一瞬まで気を抜くことができないスリリングなバトルなど見所がいっぱい。

悪夢はまだ終わらない！

エンディングを迎えてホッと一息。…と思ったら、なんと『パラサイト・イヴ』にはウワサ通り2周目が用意されていたのだ。しかも、最初のラウンドにはなかった「クライスラー・ビルディング」が出現。このビルこそがミトコンドリア、モンスターたちの巣窟だったのだ。そこで、2周目にたどり着くまでの攻略ポイントを押さえつつ、主要モンスター、イヴの進化について一気に紹介することにしよう。ツールアイテムを使っての武器や防具のチューンナップも忘れないように。敵や場所による武器の使い分けも重要だ。



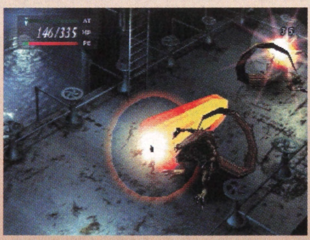


2周目からクライスラー・ビル出現

PEを最大限に活用!!
（PE：パラサイトエナジー）

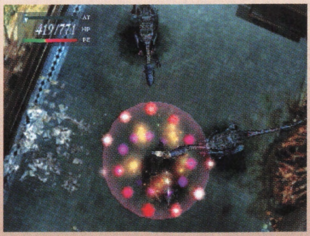
攻撃 ATTACK

銃の弾がなくなったときや、遠距離にいる敵に有効なエナジーショット。1発使うとバーが赤く点滅してしまうので、その前に回復などをすませておこう。



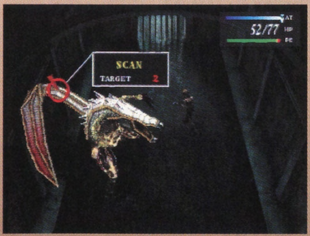
回復 RECOVERY

回復剤がきれたときに、ありがたいヒール系のPE。ザコ戦でPEバーを溜めて回復しておきボス戦に備えるなど、アヤの残りの体力を考えて効果的に使おう。



分析 ANALYSIS

スキャンを使用すると「熱に弱い」など、そのモンスターの弱点を分析することができる。属性が付けられるグレネードランチャーをうまく使いこなして戦おう。



軽減 DIMINISH

PEが最大まで溜まると、一定時間ダメージが半減する。PE消費が少ないエナジーを使ってバーを点滅させる機会を増やし、敵のダメージを軽減させる技も覚えておこう。





強敵モンスターたちを倒せ！

巨大ネズミ、アリゲーターの後、次々と強敵が登場する。戦闘前には銃に弾を補充し、必要な分だけ回復剤などのアイテムを手に入れる。強敵と出会ったときPEバーを緑色に点滅できる状態にしておくなどしっかり戦闘準備を整えておこう。持てるアイテムは限られているので、武器管理室で必要のない武器やアイテム類を預けておくことも必要だ。右のイベントチャートをもとにエンディングをめざそう。

シーバが３頭のケルベロスに変身！

本体からレーザーを発するケルベロス。３つある首は１が回復、２が突撃、３が衝撃波。バリアを張ったら、まずは３番目の首から倒していくと楽になる。



⬅敵の近くから後ろにまわりこんで攻撃しよう

倒すごとに巨大化するミミズ

４体いるミミズは１体倒すごとに巨大化する。バリアを張って炸裂弾を避け、攻撃しよう。出現と同時に攻撃しないと、すぐに地面にもぐってしまうので注意。接近戦にムダがなく、攻撃しやすいクラブがおすすめ。



⬆残り１体になるとこんなに巨大化する。出現場所は画面下の位置だ

巨大ムカデは４体に分裂する！

電撃を横から避けて攻撃。４つに分裂したら、まず１体を集中攻撃して逃げ場を作って攻撃しよう。動きが速いため、連射をするとかえって危険な状態になる。



⬅５回まわった後、４体が同時に突撃してくる

クモの巣を３つ吐くクモ女！

クモの巣にかかって動きが取れなくなったら、移動制限治療薬で治療しよう。ヒットレンジが広く遠距離攻撃のできるライフルがおすすめ。第２段階に入ったら、クモ女が近づいてきたところを反撃して戦おう。



⬆どの攻撃も事前にアクションがあるので、それを覚えて対処しよう

強力な火炎を吐いてくるT-Rex

T-Rexが火炎を吐いたら、それを避けるようにして後ろにまわりこんで攻撃しよう。追尾ビームの場合も同じようにして後ろにまわりこむ。敵はジャンプして向きを変えてくるが、動きはそれほど速くないのでうまく避けることができるはず。敵が止まったところで、すかさず攻撃を仕掛けよう。



⬅口のあたりにいて、火炎を避けながら移動

BPでAyaを強化

敵の攻撃を回避すれば、その分BP（ボーナスポイント）も多くなる。最初のうちはATバーに振り分けておくと戦闘が楽になる。

イベントチャート

- オープニング
- カーネギー・ホール
- 下水道１
- N.Y.P.D.
- 自然史博物館
- N.Y.P.D.
- セントラル・パーク
- N.Y.P.D.
- ソーホー
- 自然史博物館
- N.Y.P.D.
- 聖フランシス病院
- N.Y.P.D.
- チャイナタウン
- 下水道２
- 地下鉄
- 自然史博物館
- 空母
- 巡洋艦
- エンディング
- ＜２周目＞クライスラー・ビルディング出現

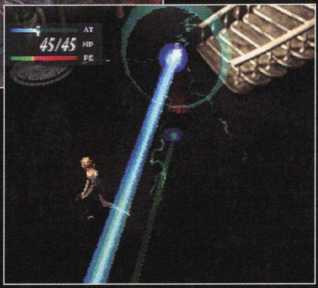
Eveは5形態に進化する！

カーネギー・ホールで初めて出会ったイヴは次々と進化を続け、強力なモンスターへと生まれ変わる。人体発火ばかりでなく生物の細胞を進化させ、ニューヨーク中をパニックにおとしいれるイヴ。このイヴを倒すことができるのは、同じミトコンドリアが覚醒したアヤをおいてほかにいない。アヤは強力な銃と特殊能力のパラサイト・エナジーを持って、侵略を続けるイヴを追い求める。



第１形態

ここでイヴと戦闘することによって、アヤのミトコンドリア能力が覚醒する。イヴが光り始めたら発射するレーザーを避けて攻撃を仕掛けよう。



↑離れたところからイヴの光に注意していれば避けられる



第２形態

レッスンルームでイヴが第２形態に進化。この後、セントラルパークで巨大ミミズとの戦闘後、また第２形態で馬車の上で戦闘。



↑イヴが止まったら2本のレーザーの間に入ってしまおう



Eveを倒せるのは私以外にいない！

第３形態

聖フランシス病院で人工精子を手に入れたイヴは、アヤたちが恐れていた通り妊娠していた。



妊娠!!

第４形態

巨大ミトコンドリア生物の中から現れたイヴのお腹は、すでに受胎したのかもう大きくはなかった。頭に１つと身体に２つのターゲットがある。



第５形態

背に付けた羽以外、ほとんど何も身に付けていない最終形態のイヴ。空中に飛んでいったときに放つビームは、矢に当たらないようにうまく避けよう。エナジーショットの使い方がポイント。





↑イヴにつかまれると大ダメージを受けるので、離れたところから攻撃しよう



↑イヴが地上に近い位置で攻撃しているときは、攻撃を避けた後すぐに反撃開始

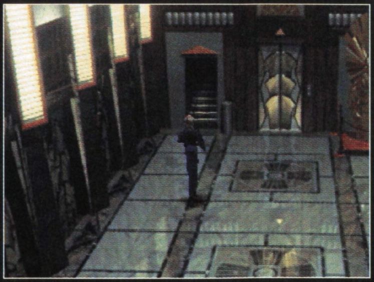
そして…

イヴを倒した後、不気味な静けさの中に何かを察知するアヤ。この後、想像を絶する完全体の誕生と戦闘が待っている！



クライスラー・ビルディングはNMC（新生ミトコンドリア）の巣窟!!

２周目以降に新たな捜査ポイントとして出現するクライスラー・ビルディング。このビルには、ここでしか登場しない新種のモンスターも登場する。その階数は全77フロア。エレベーターはあっても、鍵がかかっていて使うことはできない。階段を１階１階上がっていくしかないのだ。しかも、途中でアヤが倒れてゲームオーバーになったらまた１階からやり直しという厳しさ。


⬅クライスラー・ビルディングの１階。左の階段から入っていく

77フロアにすべてのモンスターが再登場!

ビルに入るたびにマップが変わる!

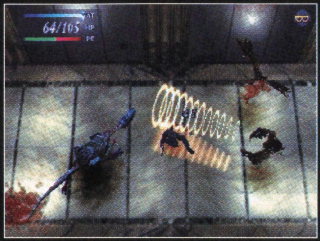
なんと、このビル。フロア内は複雑なダンジョンであるにもかかわらず、入るたびにマップが変わるという自動生成ダンジョンなのだ。フロアにあるのは鍵のかかったエレベーターとアイテムの部屋が１つずつ。上の階に続く階段を探し出し、最上階をめざして進んでいく。


⬆例えば１度目に入ったときこのマップだとする


⬅ところがまた入ると、同じ場所でもこう変わる

ザコも難易度UP!

１ラウンド目では簡単に倒せたザコでさえも、難易度がアップしている。また、敵とのエンカウント率も高いので、攻撃と回復を繰り返し慎重に戦闘していこう。





貴重アイテム入手!

アイテム部屋には、貴重なアイテムのほか、このビルでしかお目にかかれない強力な武器、防具も出現する。持ちきれないときはアイテムの選択も必要だ。

10階ごとに中ボスクラス登場!

上の階に上がっても、出現するのはザコクラスばかり。ところが、10階ごとにどこかで見かけた中ボスや、ボスクラスのモンスターが出現するのだ。あわてずに前回に出会ったときの攻略をもとに攻撃していこう。どの階にどんな強敵が隠れているのかは自分の目で確かめてみよう。


⬆鍵があればこのエレベーターは動くのか。そしてどこまで利用できるのか…

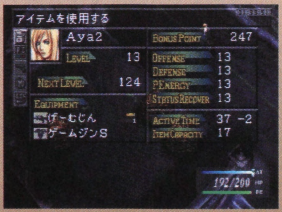


再度プレイしてからビルに挑もう!

２周目のプレイスタート時に残っているものは、最後に自分が名前をつけた武器と防具。それと、ウェインに預けた武器や防具。そのほかの装備については…。

このビルにいきなり入るのは無謀なこと。レベルなどは初期値に戻っているので、とても太刀打ちできない。もう１度２周目をプレイしてから入ることをおすすめする。


⬆最後まで使っていた武器や防具は残っているが、ステータスは初期値



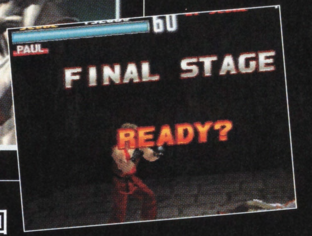
⬆ある程度レベルを上げてから行き、貴重なアイテムを手に入れよう

【構成・文／舘野英昭】

ついに登場!! 天才科学者「ボスコノビッチ」







発売中 PS	◆ナムコ ◆5800円
	◆3D対戦格闘アクション ◆1～2人プレイ

多くの謎を持つ『鉄拳3』。今回は、フォースモードとタイムリリースキャラ、トゥルーオーガと謎の科学者ボスコノビッチの攻略をお届けする。

この老人はいったい誰だ!?

右の写真の人物は、ある条件を満たすとキャラクターセレクトに現れる謎の老人。その名は「ドクター・ボスコノビッチ」。彼は吉光の命の恩人であり、「永久機関」を開発した天才科学者。また、ブライアンを復活させたドクター・アベルのライバルでもある。彼の名が、すでに吉光やブライアンのストーリーの中で出てきていたのを覚えているだろうか。

ドクター・ボスコノビッチは、『鉄拳』の世界に深く関わっている男だが、現在の彼は、研究中の予期せぬ事故で謎の病原体に冒されており、吉光が「闘神」の血を手に入れない限り彼の命は長くはない…。だからかどうかわからないが、ついに自ら瀕死の体で闘いの場に現れたのだろうか？



⬆ボスコノビッチの基本スタイルは「寝ている状態」。いきなりインパクトを与えてくる。一応立つこともできるが…

寝技(?)の数々

⬇病弱かと思えば、いきなり豪快な技も繰り出してくる。写真は老人拳だ



フォースモードで3つのカギを集めよう!

PS版『鉄拳3』に加えられた新モード「鉄拳フォースモード」。次々と襲いかかってくる鉄拳衆、そして各ステージのラストに待ち受けるライバルキャラたち。このモードは、全4ステージから構成され、最後のボスを倒せばクリアだ。1人で遊べるストーリーモードのような「鉄拳フォースモード」だが、実はボーナスが隠されていたのだ！このモードを最後までクリアすると、そのたびにカギが手に入るのに気づいただろうか。1回目のクリアではカッパー(銅)のカギ、2回目がシルバー、そして3回目ではゴールドのカギが手に入る。さらに4回目をクリアすると、なんと4面のボスのあとにエクストラステージが始まり、ラスボスとしてドクター・ボスコノビッチが登場する。この闘いに勝つと、ボスコノビッチが以後プレイヤーキャラとして使えるようになるぞ。



⬆クリアするとカギが手に入り、画面左下に表示される。3つ集めると…





⬆鉄拳衆が四方から次々と現れ、プレイヤーを攻撃して追い詰める。さらにステージエンドにはボスも待ち受けているぞ



ポイント1 敵に挟まれるな！

鉄拳衆は、とにかくプレイヤーに接近し、パンチやキックなど単発の攻撃を仕掛けてくる。また、ガードをほとんどしないのが特徴だ。フォースモードの序盤は、鉄拳衆が１人ずつ現れるため、落ちついてワンツーやアッパー、ジャンプキックなどで１人ずつ片づけていけるのだが、中盤からは容赦のない攻撃がくるようになる。

１画面中に最大２人まで同時に出現する鉄拳衆は、プレイヤーがどこにいようが四方から攻撃を仕掛けてくる。２人同時に現れた場合は、１人を攻撃している間にもう１人が跳び蹴りしてくることもあるので、間合いをとって挟まれないようになるべくリーチのある技で攻撃する。また、あまり画面の端近くで闘っていると、画面外から攻撃されることがあるので注意。



常に自分の間合いで闘え!!

⬇画面端は危険地帯。もし追い詰められると、連続で攻撃を食らってしまうことも。これだけは絶対に避けたいところだ



⬆クローにはさまれたポール。とりあえずどちらかの敵を先に倒してから、振り返りキックなどでもう１人を片づける

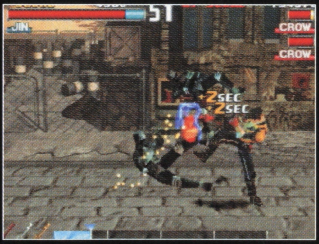
ポイント2 敵をまとめて攻撃

同時に出てくる鉄拳衆をいちいち１人ずつ倒していては効率が悪い。フォースモードは時間制限も設けられており、タイムオーバーになると無条件でゲームオーバーになってしまう（コンティニューはできない）ため、あまりゆっくりと闘ってもいられない。だから敵が複数出てきたときは、なるべく同時に攻撃するように心がけよう。



⬆走りからのショルダータックルや崩拳など突進系の技が時間短縮には特に適している。投げ技で巻き込むのもいい

⬇連続攻撃になる技もかなり有効だ。いっそのこと10連コンボを出し続けてしまうのも１つのテだろう



ポイント3 チキンは必ずGet!!

敵を倒していくと、ときどき地面に肉（チキン＝鳥）が出現することがある。鉄拳衆をある程度倒したり、特定の敵を倒すと出てくるのだが、これをゲットすれば体力が多少回復する効果がある。いくら慎重にゲームを進めても、どうしてもダメージは食らってしまうものなので、肉は絶対に取っていくこと。もちろん、体力が満タンのときは取る必要はない。わざわざ取りに行ってタイムロスするのはムダ。肉を取るためには横移動も必要なので注意。敵を攻撃しつつ肉が取れれば理想的だ。



⬆パンチを入れつつチキンをペロリ。これがもっともむだが少ない



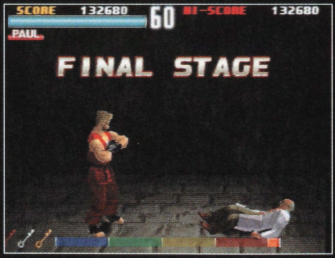
⬅奥に移動して取る。敵にジャマされないように

ポイント4 最後にひかえるボスを倒せば…？

１～３の各ステージ最後にはライバルキャラがボスとして現れる。ボスキャラはプレイヤーキャラによって変化するのだが、そのキャラのストーリーに関係のあるキャラが出てくることが多い。ステージ４だけは全キャラ共通で、平八がボスとして登場する。

すでに鉄拳フォースモードを３回クリアしていて、カギを３種類とも手に入れている状態でステージ４のボス平八を倒すと、ステージ５が登場し、ボスのドクター・ボスコノビッチといきなり対戦になる。ここでは鉄拳衆は出てこないが、それまでのどのボスキャラよりも手強いので、ここでやられないよう慎重に闘おう。





⬆ステージ５・ファイナルステージにボスコノビッチが登場。いったいコイツはなんなんだ!? 下段攻撃が有効



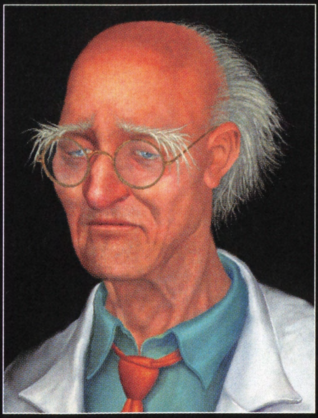
⬅勝つとボスコノビッチがセーブされる

キャラセレクトに注目!!

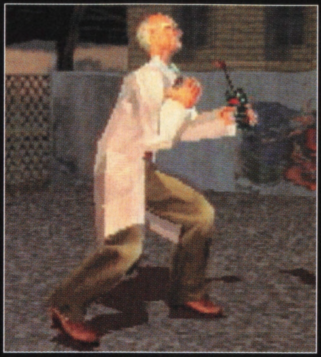


➡クリア後、キャラクターセレクトの下の段左から２つ目にボスコノビッチが登場。CPUキャラとして現れることもある

最後の隠しキャラ！ ドクター・ボスコノビッチのすべて教えます



PS版『鉄拳3』の最後の隠しキャラであるドクター・ボスコノビッチ。天才科学者がなぜバトルに参加してきたかはこの際いいとして、闘うときのポイントを解説しよう。なにしろ困るのが、体が病弱なため(?)に、すぐに倒れてしまう点。ヘタに方向キーを前後に入れてしまうとバタッと寝てしまい、始めのうちはやりたい行動がまるでできないだろう。さらに立った状態をキープしていても、ときどき体に青い電流が流れて（腰痛？）倒れてしまう。そこでレイ・ウーロンばりに、寝たまま闘ってしまおう。こちらが寝ている限り、相手は下段攻撃しか当てることができないし、下段キックなどを当てに近づいてきたら、すかさず攻撃を出せばヒットすることも多い。立ちあがる方法は、仰向けで寝ているときは起き上がり右キックを出し、うつぶせのときは左キックを出すといい。寝ている状態で方向キーを2回入れても立つことはできず、前転後に再び倒れるぞ。



⬆前頭部が禿げ上がった白髪の老紳士？白衣に猫背の姿がまた涙を誘う

寝ころびからの多彩な攻撃!!

すぐに寝てしまうだけあって、寝た状態からの攻撃は結構強力だ。技は使いやすいということもないけど、利用法はある。寝てしまったら、方向キーの上下で横移動して相手の攻撃を避けつつ、足技を狙おう。仰向け（足が相手側）のときに左キックボタン2回押しで、起き上がりながらの下段キック→中段蹴り上げになり、ヒットした相手は高く浮く。ただしボスコノビッチは立つことはできないので、追い打ちコンボは期待できない。また、寝てる状態で単なる右パンチ連打でも、寝たまま毒霧（下段攻撃）を吐きつつ前進する。うつ伏せ（足が相手側）で右キックだと、中段蹴りを出しつつふたたびうつ伏せになる。



⬆この前進しながらの下段攻撃、毒霧ワンツーが意外にイヤラシイので要注意

トリッキーな動きで敵を幻惑

ボスコノビッチの存在自体がトリッキーという説もあるが、寝ころび状態と立ち状態をうまく使い分けて攻撃していけば、相手はかなり判断に困るハズ。寝たままの下段攻撃系はつぶされにくいし、立ち状態から出せる技の種類も豊富だ。たとえば裏影足は、振り返り動作から背中を向けたまま横移動しつつ後ろ回し蹴りを出す技。さらにマインドバーストは、相手に背を向けた状態からいきなり後ろに向かって勢いよく倒れて攻撃する変わった技だ。

裏影足







← ボタン 後 ← 中に ボタン

⬆裏影足は、背中を向けた状態で方向キーを←に入れて、横移動している間に右キックボタンで出せるぞ

老人拳





⬆仁の雷神拳に似た老人拳。立ち状態でしか出ないが、コマンドは簡単

↗ ボタン

ドクター卍カー





⬆ドクター卍カーは、命をかけて(体力が減り続ける)逃げるバカ技だ

⇩ ボタン 後、ボタン or ボタン 連打

パニックスモーカー





⇨ ➡ ☆ ボタン

パニックゲノム



⇨ ➡ ボタン

⬆立ち状態からしか出せないパニックスモーカーは中段攻撃。下段攻撃をメインに闘うボスコノビッチなだけに重宝する技だ

⬅逆にパニックゲノムは、打撃技のように見えるが、フランケンシュタイナーのように立ちガードしている相手を投げることができる

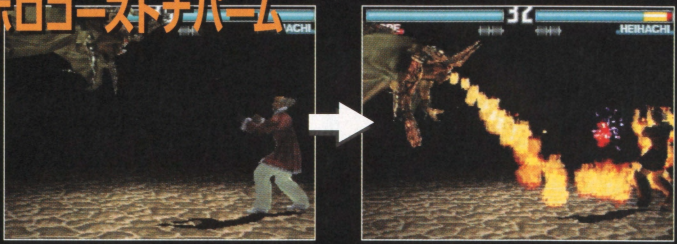
魂を食らう超生命体 TRUE OGRE（トゥルー オーガ）

第１形態のオーガが平八の魂を吸収した、いわば第２形態と呼べるのがトゥルーオーガだ。もはや人間ではなく、野獣というのがふさわしいだろう。

第１形態の技はほとんどが使用可能。右腕が蛇の形になってリーチが長くなり、また第２形態ならではの技が多数追加されている。特にガード不能技が４種類も増えて体の大きさ（攻撃を食らいやすい）をカバーしている。ホロコーストナパームや立ち状態からのブレイジングインフェルノは、強力かつ追い打ちも期待できる技だが、回避されてしまうと好き放題やられてしまうので多用は禁物。ちなみに、10連コンボはない。



ホロコーストナパーム



ホロコーストナパームはガード不能技だが、中間距離以外で出すと、横移動や背後に回られて避けられやすい。そうなると着地の硬直に反撃は必至。ハデでおもしろい技だが多用は禁物だ

アナザーディメンション



ダウン中に

アナザーディメンションは、ダウン状態で使う技。ダウン時の方向キー入力によって、ワープしてから出現する位置が変わるが、しゃがまれるとアッサリよけられる

ローテイルカッター



⇩

第２形態になって付いた長いしっぽを振り回す下段攻撃。技の出が速く、スキも少ないので使いドコロは多い。中段のダブルテイルカッターなどと使い分けると超強力だ

特別企画 木人を見極める!!



木人は他のキャラクターをコピーするだけの（厳密にはちょっと違うけど）キャラだから、“極める”には、構えによるキャラクターの見分け方を研究することが大切だ。右にクイズを出題したので、どれがどのキャラにコピーした構えなのか当ててみてくれ。



⬆オープニングで体が光るのは、平八しかいないのでカンタンだ



➡レイ・ウーロン対レイ・ウーロンなんてこともあるぞ

Q どれが、どのキャラか…わかるかな？



A 答え…１＝ジュリア　２＝レイ　３＝キング　４＝仁　５＝ブライアン　６＝ファラン　７＝エディ　８＝クマ

カンタンなのはエディ、レイ、ロウなど動き回る構えのキャラで、逆に見分けづらいのは、ポールやジンなど、止まっている構えだ

【構成／エックスワン・文／どわあふ澤田】

スピード＝破壊力。走り抜けろ!!

可変走攻 ガンバイク SPEED POWER GUNBIKE

近未来で繰り広げられるハイスピードアクションゲーム『ガンバイク』の序盤ステージを徹底攻略!!　入り組んだステージを把握できるようMAPを網羅し、必須テクニックもカバー。これで序盤はノープロブレム!!

発売中 PS	◆ソニー・ミュージックエンタテインメント ◆5800円
	◆アクション ◆1人プレイ

特攻攻略!!

変形可能な戦闘マシン、それがガンバイクだ！

3タイプにモードチェンジ

ガンバイクは、スピード重視のバイク形態、旋回能力重視のラリー形態、戦闘はおまかせのロボット形態、の3タイプに変形できる。地形にあわせて効率良くモードチェンジしなければ先のステージへ進むことは難しいので、ここでそれぞれの形態が持つ特性を把握しておこう。

バイク形態

バイク形態はガンバイクの最高速度を引き出せるが、旋回能力に乏しいため曲がりくねった通路では性能を発揮できない。直線的な通路でのみ変形しよう。また、最高速近くまで加速できた時に方向キーを↑に入れると、通常の最高速度を越えて、さらに速度を上昇させることが可能。これはバイク形態だけの特性だ。



⬆風を切るようなエフェクトが付き、限界まで速度を上昇できるバイク形態は直線で

転ぶと大きなタイムロス！



ボタン連打!!

ラリー形態

バイク形態よりもスピードは出ないが、こまわりがきくラリー形態。カーブの多い、入り組んだルートでは、性能を発揮できるが、同じような動作はロボット形態でも行えるので、初心者は無理して使わなくてもいいだろう。



⬆微妙な動きができるので、このようなトラップは簡単に回避できる

ロボット形態

敵を破壊するための形態がコレ。ダッシュ中は敵の攻撃を防ぐシールドが発生するので、勢いをつけて体当たりで敵を攻撃していこう。ロボット形態の欠点は、一定時間しかダッシュできないこと。よって移動には向いていない。

ダッシュ＝アタック!!



⬆勢いをつけたダッシュからの突撃がガンバイクの主な攻撃方法だ

ガンバイクのライダーは3人、マシンはそれぞれ異なるぞ

イッペー／ガンバイク

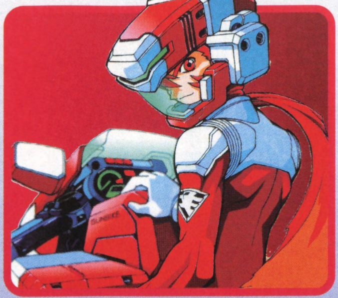
熱血少年イッペーはガンバイクのライダー。マシン性能は平均的なので、比較的操りやすい。

アミ／プロト

人造人間であるアミが操縦するのがプロト。加速、旋回能力に長けているが、最高速度は低い。

ノウノ／エックス

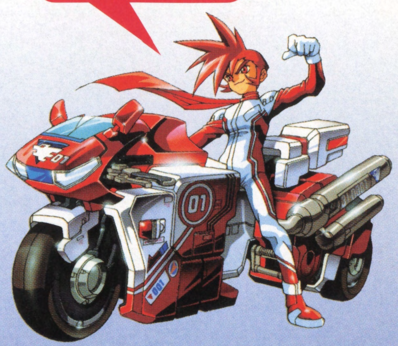
少佐であるノウノはエックスを操る。プロトと正反対に加速、旋回能力は甘いが最高速度は高い。







俺が攻略していくぜ！

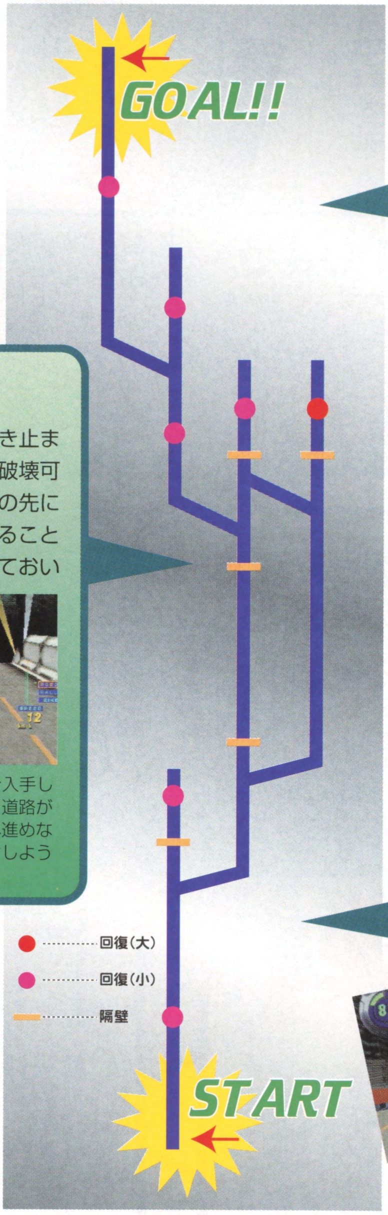


　イラスト／中山徹（インティ・クリエイツ）

STAGE-1『突破せよ、巨大都市二十三層』

STORY

1999年、人類は巨大な地殻変動によって絶滅の危機に瀕したが、なんとか復興を果たしつつあった。それから1世紀を過ぎようとした2095年、突如各地に残っていた軍隊が都市に向かって侵攻を開始した!! まるで1つの意志に導かれるように…。そこで軍隊を破壊するべく投入されたのが特攻兵器ガンバイク。ゲームは移動中に奇襲を受け、脱出するシーンから始まる。



ロボット形態でGO！

ゴール付近ではミサイルを撃ってくる邪魔なバイクが大量に出現するので、バイク形態のままで切り抜けるのは非常にキツイ。そこでミサイルを受けてもダッシュ中ならダメージを受けない、ロボット形態に変形してゴールを目指そう。ミサイルに直撃しそうになったらバイクからロボットに変形し、切り抜けたらバイクに戻るといい。



⬆ミサイルが見えたらロボットに変形しよう。転ばないように注意



⬆バイクを破壊しながら突き進む。ミサイルは問題ナシだ

ガンパックを回収!!

進行ルートを直進すると、壁が邪魔して行き止まりになっている所が数箇所あるが、この壁は破壊可能なのでロボットに変形して突破しよう。壁の先には回復アイテムであるガンパックが落ちていることが多いので、寄り道になってしまうが回収しておいたほうがいい。



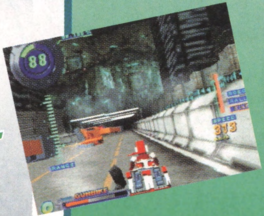
⬆このガンパックは通常のものより大きいタイプ。絶対入手するべし



⬆ガンパックを入手した所の前方は、道路が壊れていて先へ進めないのでUターンしよう

まずは突き進め

ゲーム開始直後は直線が続くので、バイク形態のまま突き進もう。途中地面から進路を妨げる壁が出現するので、その時のみロボットに変形して破壊するといい。地雷が仕掛けられているポイントもあるが、そこはバイク形態のままでも問題なく切り抜けられるので変形する必要はない。





⬆地面から出現する壁は、出現位置に目印があるので見えたら変形だ

必須テクニック

ロケットスタートダッシュ

バイクはアクセルを踏んでから速度が上がるまでに時間がかかるが、このテクニックを使えば止まった状態からでも一瞬で速度を上げることが可能。方法はアクセルとブレーキを同時に押し、一瞬待ってからブレーキを放す。



⬆アクセルとブレーキを同時に押すとその場で停止。長く押しすぎると速度が上がらないゾ

BOSS VS ヨツアシ

ガイバイクよりも数倍大きな体を持ち、四つの脚で移動するヨツアシ。弱点は本体の赤く光っている部分。弱点は高い位置にあるので、そのままでは攻撃できない。そこでヨツアシを支えている脚を体当たりで攻撃してみよう。そうするとヨツアシの体はガクンと崩れ、弱点部分が届く高さにくる。すかさず体当たりでダメージを与えろ。コレを繰り返せばOK。



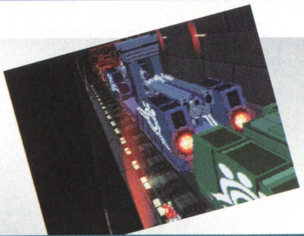
⬆脚に向かって体当たりを敢行するべし。これだけではダメージを与えられないが…



⬇弱点部分が狙える位置にくるので体当たりできるぞ。これを何度も繰り返すのだ

※マップ上のアイテムの配置、数は、難易度によって変化します。紹介しているマップはノーマルモードの場合です。

STAGE-2『追撃せよ!! 仲間割れの海峡』



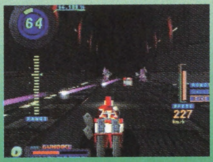
STORY

ガンバイク特攻隊は無事に危険地域を脱出することに成功し、次は目的地である大陸を目指して、海上に作られたルート「ドラゴンライン」を走り抜けることになる。ただしドラゴンラインは壊れるのが時間の問題、という状況になっているため、特攻隊は分散して大陸を目指すことに。



ガンパックは、すべてGETしよう

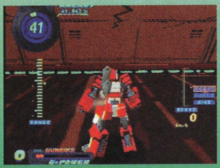
ルート上に配置されているガンパックはすべて入手するようにしないと、ゴールに辿り着くまでにエネルギーが切れてしまいやすい。MAPを見ながら配置されている位置をしっかり把握して、すべてのガンパックを入手するよう心がけよう。

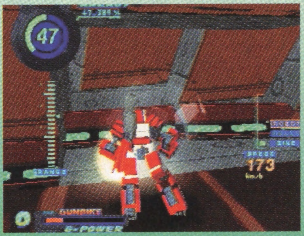


↑ゴールとは反対の方向にあるガンパックでも入手しよう

隠された通路

妨害をくぐり抜けるとトンネルに到着するが、中は行き止まりになっているのでこれ以上進むことができないように思える。だが実は正面にある壁を破壊することができ、その先には長いルートが広がっているのだ。





↑グラフィックは普通の壁だが、このように破壊することができる

なぜか妨害が…

序盤の爆弾地帯を走り抜けると、突然待ち伏せしていた2体のバイクが現れて行く手を阻む。このバイクはいくら攻撃しても破壊できないので、バイクの撃つミサイルをロボットで回避しつつどんどん先へ進もう。

←倒すことのできない敵だが、ある程度進むと去っていくぞ

BOSS VS カタマリ

常に接近して闘え!

列車のようなボスで3つの車両から形成されており、車両ごとに攻撃方法が異なるカタマリ。第1車両は大量の爆弾を投下してくるが、通路の脇を走っていれば回避できるので、ロボットに変形して体当たりしたら脇に戻ってバイクに変形、という動きを繰り返そう。第2車両は左、右と交互にレーザーを放ってくるがこれも脇を走れば大丈夫。距離が離れてしまうとレーザーをくらってしまうので、接近することが重要だ。第3車両は極太のレーザーを撃ってくるが、これも脇を走れば問題なし。

↓第2車両のレーザーは接近していればくらうことはない。離れるな！



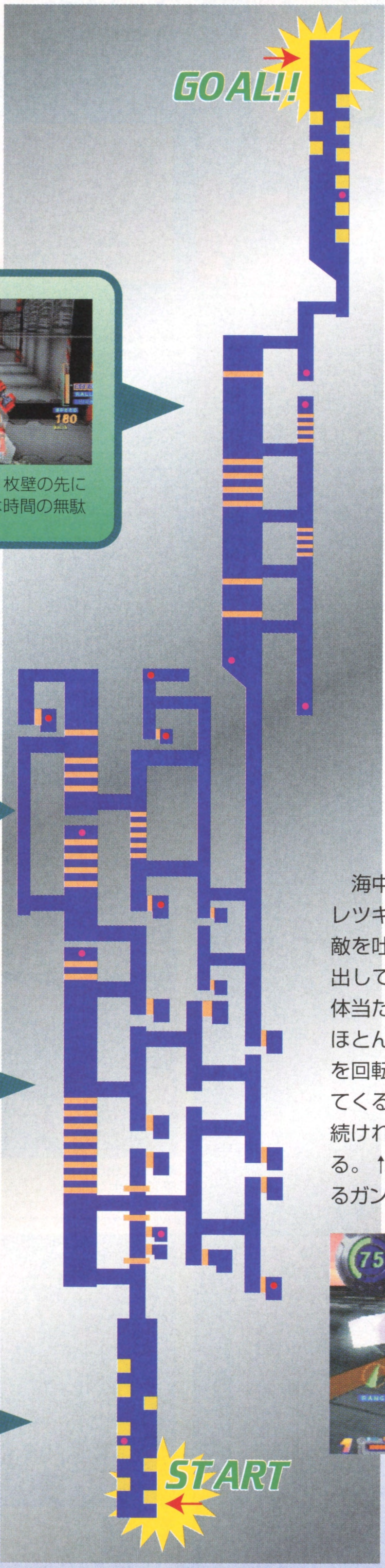


↑第3車両の放つ極太レーザーも脇を走ればこの通り回避できるぞ

STAGE-3『追撃せよ!! 特攻隊巨大湖を渡る』

STORY

なんとかドラゴンラインから続いていたランニングトンネルを走り抜けたイッペーだが、他の特攻隊員と合流することはかなわなかった。他の隊員はドラゴンラインの破壊に巻き込まれてしまったのだろうか？イッペーは心配しながらも次の目的地を目指し、今度は巨大な船の中を走破することになる。



壁は壊さずに

後半は２つのルートで形成されており、どちらを通っても先へと進めるようになっているが、右側の壁を壊して進もうとすると大きなタイムロスになるので、左側を進むようにするといいぞ。



⬆右ルート奥の４枚壁の先にあるガンパックは時間の無駄

ルートを把握せよ！

迷路のようになっているこのステージを走破するには、タイムロスがないように進めるルートを把握しておく必要がある。また通路が狭いので、ロボットのまま移動した方が効率的。



⬆個室にはガンパックが

目指せ30RUSH！

左のルートには７重に壁が配置されているので、途切れないように連続して壊せれば30ラッシュを越えることができるぞ。ルート的にも右側を通るより効率的なので挑戦してみよう。



⬆２つ同時に壁を壊そう

戦車地帯はロボットで

スタート直後には戦車部隊が待ち構えているので、無理にバイクで突破しようとせずに安全なロボットで進むといい。戦車を破壊する必要はないので無視して奥へ。



⬅ミサイルを撃ってくる戦車部隊には要注意

必須テクニック

スペシャルアタック

バイクで加速中にロボットへ変形すると、通常のダッシュよりも攻撃力の高い体当たりを繰り出せるが、この体当たりを出した時に方向キーを↓↑と入力すると、バイクからの体当たりよりも威力のあるスペシャルアタックを出せるぞ。このスペシャルアタックは敵が大量に出現するところで使うと効果が高い。



⬇さらに追加入力でスペシャルアタック。ただし速度が落ちるので多用はできない



⬆バイク加速中にロボットへ変形すると、黄色い光に包まれた体当たりが出せる

BOSS VS ヒレツキ

海中を自由に動きまわり突如地上に飛び出してくるのがヒレツキだ。海中にいる間はダメージを与える術がなく、ザコ敵を吐き出してくるので、それらを破壊しながら地上に飛び出してくるのを待つ。出現したら頭部（写真参照）を狙って体当たりだ。他の部位でも攻撃はヒットするが、ダメージはほとんど与えられないぞ。ダメージを与えるとヒレツキは体を回転させて攻撃を仕掛けてくるが、○ボタンを押し続ければすべてガードできる。↑↓＋△ボタンで出せるガンウェポンも有効だぞ。



⬆宙を舞うヒレツキ。地上に出現した瞬間を見逃すなよ



⬅ヒレツキの攻撃はガードすればすべて防ぐことができる



➡この部分が弱点。ココ以外ではほとんどダメージを与えることができないぞ

【構成・文／森一将】

スキモノルウム

SUKIMONOROOM

「流行ってるから～」とか「みんな聴いてるし～」って、たわけたことをぬかすな！ スキモノルウムではそんなの度外視!! 個人レベルでお好みメディアを大紹介、好き勝手に褒めまくるのだ。超マイナーでもディープでも好きなモノってすばらしい。例え友達に後ろ指さされても、我が道を貫き通せー！「好きだから」それだけでいいじゃん。

VIDEO

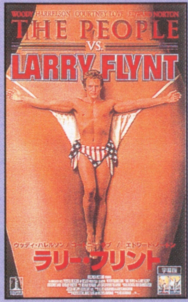
新・欲望の街Ⅰ　古惑仔疾風、再び



●発売中／レンタル中●バップ●1万5800円　文・北岡雅可

元は香港の裏社会を描いた人気マンガで、いまや『男たちの挽歌』『賭神』とともに香港映画の人気シリーズとなった『古惑仔』の最新作。このシリーズ、女性が見たら必ずハマル。出演陣である甘いマスクのイーキン・チェンや、日本でもコハルの愛称で人気のチャウ・シウチョンらが敵に対してタコ殴りを繰り返す。登場人物のほとんどが筋肉隆々でノースリーブ率が高く、もう反町隆史も真っ青のワイルド振りなのだ。特にオススメは踊りながら銃を撃つ男・クロウ。サイコな演技はハリウッド級。相手をやっつけたときは、常に意味のない回し蹴りで締めるという男っぷりで魅せてくれる。見終わった後は「こんな危険なヒゲ、ロンゲ男と一緒に夢みたい～」となるハズ。

ラリー・フリント



●5月22日発売／レンタル●ソニー・ピクチャーズ エンタテインメント●1万5800円　文・北岡雅可

ポルノ雑誌『ハスラー』の創刊者の生き様を描いたこの映画。そういうからにはセクシー美女がタップリ拝めるのか、と期待して観ました。期待通りです。過激な女性の姿態をウリに雑誌を売りまくるラリー。こちらもパックンチョ（器具）片手に大満足…と思い気や、次第に美女が出てこなくなったぞ…。そう、この映画は後半から様相が変わる。不道徳という理由で逮捕されてからは裁判シーンがメイン。権力から目の敵にされながら「表現の自由」を勝ち取るまでの男の戦いがテーマとなるのだ。軽く観てはいけない考えさせられる作品。カート・コバーンの元奥さん、ラリーの妻役のコートニー・ラブの地の演技が必見です。

ブルース・ブラザース　デジタル・ニューマスター版



●5月21日発売／レンタル●CIC・ビクタービデオ●2900円　文・編集部

無茶苦茶で大がかりなアクション、大物アーティスト夢の競演、アッパー系のギャグ…『BLUES BROTHERS』の見どころは数あれど、いちばんのポイントはやっぱ『BB』の音楽でしょう。そりゃ～確かに、ジェームス・ブラウンやレイ・チャールズもいいけど、あれって良くて当たり前ってカンジするじゃん？『サタデー・ナイト・ライブ』でコメディアンとしてスタートしたコンビが、あんなかっこいいR&Bを…。コイツらの生き様自体が映画みたいだよな。体がうずうずしてきて踊りだしたくなるよ、マジで（踊んないけど）。そういえばこの前CNNかなんかで、ジョン・ベルーシが死んだときのニュース映像を見たけど、死体袋の上からでもハッキリわかる腹だったよ…。

COMIC

女犯坊　第三部　超根飛翔篇　ふくしま政美・滝沢解

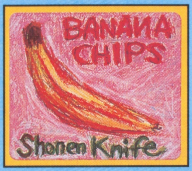
●太田出版●2500円　文・編集部



ふくしま政美の怒涛の三部作、『女犯坊』の復刻版がついに完結！　第二部で死んだはずの竜水が見事に復活し、激動の明治を舞台に、エロと殺戮を繰り返すという傑作マンガだ。黒人がモデルという主人公、竜水がとにかくメチャクチャ。正義、悪の観念がなく、ただひたすら自己中心的なのだ。ある時は舞踏会に乱入、集まった政府高官を自らの屁で気絶させる。またある時は、空からハングライダーで英国軍艦に潜入。その材料が女の生皮。…やりたい放題だなあ。爽快感すら感じるね。モンモンとした日々を送り、自分の性欲でかめはめ波とか撃てそうなキミたち！　女犯教に入って竜水のように生きてみないか？馬をかついだり、性器妖怪と戦ったり、一回死んでみたりと、アグレッシブな生活をエンジョイできること間違いナシだ！

CD

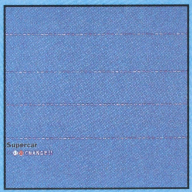
バナナチップス／少年ナイフ　MAXI SINGLE版



●発売中
●ユニバーサルビクター
●1344円（込）
文・編集部

今や欧米のフロントラインで活躍しちゃってるナイフ。あのSEIKOよりとってもメジャーな彼女たちのニューシングルは「これがホンマもんのバンドサウンドやで～」って聞こえてきそうな勢い。相変わらず山野直子さんのキッチュでポップでファンシーなソニープラザ的歌詞がミミタコもの。それを「まるで80年代」のポップ＆程良く脱力したパンキッシュサウンドに乗せてきます。こんなのナイフか吉川ひなのでなきゃ歌えね～よと思ってしまいますが、リスナーをトリコにする魔力はここらへんにあるんでしょうな。日曜日、PEZ片手に吉祥寺な女子の気分にさせてくれますってボクだけ？そんだけベリーキュートってことです。スーパードリーマーでカワイイ系の言葉がぜ～んぶあてはまる曲。今でも思うんですけどマイクロソフトのCFソングとダンス・ホール・クラッシャーズの詞に出てたのにはビックリ！

スリーアウトチェンジ／スーパーカー



●発売中
●dohbdiscs
●3059円（込）
文・橋本いずみ

青森を活動の拠点とする、19歳のギターポップバンドのファーストアルバム…なんだけど、歌詞がヤバイ。「素直なボクを星はわかっているの」ときたもんだ。どの星がアンタのコトをわかってんだよ。と、ツッコミの1つも入れたくなるが、全曲こんな歌詞のオンパレード。脳内麻薬放出しっぱなし。しかもそれがナチュラル。音もアクセル全快かかりっぱなしで淀み1つない、純粋なギターポップ。それなのにラウドでギターポップの持つ、聞き手を幸せにさせるドライブ感（歌詞の恥ずかしささえ、清々しい）に溢れている。これが80年代以降、星の数ほど現れては消えていったギターポップバンドがたどり着けなかった「純粋さゆえの狂気」の完成形？　と思わせる瑞々しさと、音楽と聞き手の距離感がない、自分自身が流れの中に溶け込むような自然さが満ちている。でも、最初っからこんなにスゴイのつくって、次回はどうするんだ？　気になる。

BOOK

すごい科学で守ります！　特撮SF解釈講座　長谷川裕一



●ＮＨＫ出版
●1300円
文・相原亨

一見『ウルトラマン研究序説』（中経出版）あたりが先駆と思われる一連の科学考証本のようだけど、この著者の視点はむしろその逆。79年にオンエアされた『バトルフィーバーＪ』からこのあいだ終わったばかりの『電磁戦隊メガレンジャー』にいたる東映の特撮戦隊シリーズ19作品の設定についての細かな解釈を集めたこの本では、どんなにムチャなメカ設定についてもその是非をウンヌンすることなく「きっとこの星のテクノロジーはこんな進歩の過程を経てきたんでしょうね」的な温かい視点で論じている。プロレスファンに例えて言えば、ガチンコ勝負での強さよりもショーアップされた大技に拍手する全日ファンみたいな楽しみ方にあふれた本（といってもプロレス見ない人には何のこっちゃわからんだろうなあ）。内容は近年開催されたSFコンヴェンションでの講演を文章化したものだから、一種の話芸として読むのが正解…かな？

怪　KWAI　第壱号



●角川書店
●1000円
文・相原亨

その名からしてアヤしい『怪』の第壱号です。前に書店で第零号を見たときは単行本だと思ってたのに、実は季刊誌だったんですね、これ。雑誌だから内容はなかなか説明しづらいんだけれど、コンテンツをいくつか紹介すると、巻頭カラーが「妖怪人類学フィールドワーク　雲南編」。続いて対談「大シャーマンが現代を癒す」（水木しげる×佐々木宏幹）、「ダンディな悪なる自然」（京極夏彦×中沢新一）といったふう。ひと言で言えば妖怪の雑誌なんだけど、全体を通して流れているのは、人間の内側にある混沌をもっと素直に見つめてみようよ、という呼びかけみたいな気がする（のは著者だけかもしれないが）。何にしても、アニミズムとかシャーマニズムを民族学者や心理学者だけの遊び道具にさせておくのはもったいない。人の心や社会のなかにもこんな面白いバグがいっぱいあるんだぜってことを、わりとちゃんと紹介してくれる雑誌です。

ひどいよ！キムラくん

メーカーさんイチオシのタイトルを「載せる場所ないね、ど〜しよう」の一言でこのコーナーに送ってしまうキムラくん。今回からさらに１メーカー追加して何とかフォローしようと考えているらしいが、メーカーさんにとっては大きなお世話だったり…。

SCE



小山さん

この一見地味なゲームの魅力に気づかなかったようですね。ゼロ戦ファンから絶大なる支持を得て売れ続けていますよ。



ZERO PILOT

◆3Dフライトシューティング　◆5800円

発売中 PS

第２次世界大戦当時の名レシプロ戦闘機が登場する、3Dフライトシューティング。日米の25機種を自由に操り楽しめます。

カプコン



秋浜さん

そうよ、そうなのよ…貴方って人はいつもそう。別のゲームでページをたくさんとってその気にさせといて…でもそんなところがス・テ・キ。



カプコン ジェネレーション 〜第１集 撃墜王の時代〜

◆シューティング　◆価格未定

発売日未定 PS

あの名作シューティングが３タイトルまとめて蘇る！『1942』、『1943』、『1943改』の３本をまとめたシリーズ第１弾、どうぞお楽しみに！

キッド



浅井さん

前号の『Pia♥キャロットへようこそ!!』に続いて、このページになってしまいました。しゃぶしゃぶ接待したのに何故？（ウソです）



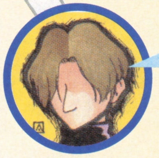
ゲームで青春

◆ボードゲーム　◆5800円

発売中 PS・SS

キッドのボードゲーム第２弾!!　なんとサイコロがありません。好きな職業になれます。好きな相手と結婚できます。思い通りの青春、あじわえます。

アクレイムジャパン



越塚さん

全世界で75万本も売り上げたエクストリームGがこの扱いとは…。このスピードについてこれない人は三輪車にでも乗るがよい！



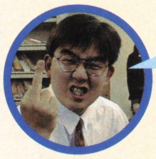
エクストリームG

◆バイクレース　◆6800円

5月29日 N64

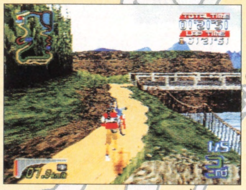
まさに「史上最速」を誇るNINTENDO64初のバイクレースゲーム登場！このスピード感とジェットコースターなみのコースはとにかく爽快です！

サミー



木村さん

中にはこーいった良質ソフトもいっぱいあるんだ。メーカーで、ゲーム名で、画面でゲームを差別するな。のう、キムラよ。あ、オレもキムラか。



MTB DIRT CROSS（エムティービー ダート クロス）

◆マウンテンバイクレーシング　◆価格未定

98年7月予定 PS

PS初のマウンテンバイクレーシング。プレイヤーの体力に気をつけながら、ゴールを目指せ。時には自転車をかついで走る戦略性も必要だぞ。

ティジイエル



坂田さん

またココかいな。何やら陰謀めいたものを感じますな。ヴァリアブルジオは、ウチのカンバンやでェ、なんとかして。暗い夜道には気ぃつけや(笑)。



アドヴァンスト V.G.2

◆対戦格闘アクション　◆5800円

98年夏予定 PS

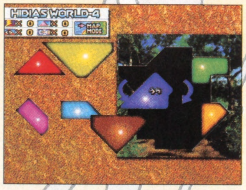
ついにやってきた！　パソコンとも、小説とも、OVAとも違う、ゲーム機だけのヴァリアブルジオ。主人公も入れ替わって心機一転大暴れ！

エバ・プランニング



阿部さん

ヨソ様はいざ知らず、ウチには文句を言う筋合いなんかゴザイマセン！ココに入れていただいただけで、もう欣喜雀躍ですとも、ハイ。



ハメるとモンスター クローバーランド風雲録

◆パズル　◆5200円

発売中 Mac＆Win

クローバーランドに封印された妖精達を救出するため、ハメ絵パズルに挑戦。バラバラにされたピースを組み合わせ、王国に平和を取り戻すのだ。

True Love Story★

トゥルー・ラブストーリー

Official Fan Club

トゥルー・ラブストーリーオフィシャルファンクラブからのお知らせ

トゥルー・ラブストーリー2の発売に向けて、新生トゥルー・ラブストーリーオフィシャルファンクラブがスタートします。年会費+入会金を1,500円に値下げして、先着10,000名のみの募集です。申し込みはまず、下記の住所宛にご自分の郵便番号・住所・氏名・電話番号をご記入の上、80円切手を同封してお送りください。折り返し入会案内書をお送りします。

ファンクラブ住所

〒150-8691　東京都渋谷郵便局私書箱76号
株式会社オフステーション内
「トゥルー・ラブストーリーオフィシャルファンクラブ」入会希望係

ファンクラブ：TEL.03-3402-8395

申し込み締めきり

5月15日（金）

入会期間

1998年6月1日～1999年5月31日

入会金+年会費：1,500円（税別）

限定10,000名

会員特典

会員だけが読める、「トゥルー・ラブストーリー2」の最新情報やイベント情報、「トゥルー・ラブストーリー1」の情報がいっぱいの「青葉台高校通信」を年4回お送りします（B5オールカラー16ページ）。
［8月（新キャラスペシャル、大増ページ）・11月・'99年2月・'99年5月の4回］

●会員証の発行●イベント・ライブチケットの優先販売●ファンクラブの集い
●限定グッズの販売

青葉台高校通信



現在発行中の青空高校通信
Vol.1～Vol.3

True Love Story★

トゥルー・ラブストーリー みさきの部屋へ おいでよ

アスキーが作るトゥルー・ラブストーリーファンのためのインターネット番組「トゥルー・ラブストーリー　みさきの部屋へおいでよ！」が、この4月からスタート！　毎週水曜日の21：00からの45分間、みさき役の西村ちなみさんが生放送してお送りします。毎回、トゥルーにまつわるテーマCHATコーナーやゲストコーナーなど、番組とリスナーのコミュニケーションができる画期的な新番組なので、ぜひアクセスしてね。

インターネットアドレス

http://www.stgaia.co.jp/princesspc/

番組に関するお問い合わせ（E-Mailアドレス）

truelove@stgaia.co.jp

PPCのお問い合わせ（E-Mailアドレス）

PPC@stgaia.co.jp



〒151-8024　東京都渋谷区代々木4-33-10
ASCII
株式会社アスキー



げーむじん 6月号 JUNE 1998

平成10年6月1日発行
(偶数月1回1日発行)
第1巻第3号通巻3号

発行・発売 (株)ティーツー出版
発行人 高橋 恭
編集人 木村 晃
〒164-0012 東京都中野区本町3-28-19
(編集部) 03-3370-9672
(営業部) 03-3370-3061

定価680円 本体648円

T1113361060688
雑誌13361-06
T2出版